ELECTRONIC ARTS™

PLANETARY CONQUEST

デッドロック

惑星争奪シミュレーション



ガリウスⅣ クロニクル

ACCOLADE™

CONTENTS

司令官へ

惑星ガリウスⅣに降り立ったあなたは、まもなく他の種族と勢力を競い合うことになるでしょう。コロニーの繁栄は、あなたの戦略しだいです。

これから提供する情報は、ガリウスⅣ条約の特別条項の規定に基づいて、私たちが作成した資料からの抜粋です。テクノロジー、軍事、および建設関係の情報、また、種族の生態や歴史についての情報は、膨大な資料をひもとかなければなりません。加えて、この深刻な行き詰まり状態（＝デッドロック）にもつれこんだ経緯についての資料ファイルも、ここに記載しておきます。この行き詰まりを打破し、混迷をきわめる宇宙戦争を終わらせることができるかどうかは、ひとえにあなたの考え、行動にかかっています。ガリウスⅣ条約で、この紛争を終結の方向に向かわせることができなければ、これまでに経験したどんな争いよりも大規模な戦いが勃発することでしょう。

私は、この条約が締結されてから、できるだけ正確な情報を提供するべく全力を尽くしてきたつもりです。惑星ガリウスⅣの探査を目的にやって来た私が、オブザーバーという予想外の役割を務めることになりました。いたらないところも多々あるかと思いますが、少しでもお役に立てれば幸いです。

さあ、新しい惑星があなたを待っています。

――― 惑星ガリウスⅣオブザーバー　ウーラン

惑星ガリウスⅣ

惑星ガリウスⅣは、発見されてまだ間もないにもかかわらず、宇宙種族が入り乱れて争い合う戦場になってしまった。オミクロン星雲のセンサーでは探知できない領域、その中の遠い太陽系にあるこの惑星には、これまで発見されたどの惑星よりも豊かで、また神秘的な世界が広がっている。

このような快適な惑星は、急速に小さくなっている我々の宇宙においては貴重な存在である。惑星ガリウスⅣは、シスとレイルーが持っていた神秘的な文字が刻まれた石板（ルーンストーン）の断片がなければ、決して発見されることはなかっただろう。このルーンストーンは、スキリニーンによって数世紀ほど前に絶滅させられた種族の手で刻まれたものと思われる。

ガリウスⅣは、現在すべての種族が抱えている問題を、一気に解決する可能性を秘めた惑星である。

チュチュットの惑星は比類のない早さで進行する人口爆発の脅威にさらされている。ガリウスⅣは、この問題を解決する決め手となるだろう。

モーグは、彼らを悩ませる病苦からの開放を願っている。ガリウスⅣで貴重な医薬品を発見できるかもしれない。

レイルーは、ガリウスⅣの古代先住民族に関心を持ち、この失われた先住民族の末裔の存在を確認しようと企んでいる。

ウヴァモスクは、この惑星を他の種族の手から守り、自分たちの生態学的革新の正しさを証明するつもりらしい。

シスは、純粋に考える存在へと自らを積極的に進化させたいと願っており、ガリウスⅣには

彼らの実験に役立つ新たなレア･マテリアルが埋蔵されている可能性があるようだ。

タースは、この銀河の遥か向こうまで自らの帝国を拡大させる方法を模索してきた。ガリウスⅣの獲得は彼らにとって大きな一歩となるだろう。

人間も、20世紀以来最悪の経済的苦境に陥っており、絶望的状況の下にある。

かくして、7つの種族が惑星ガリウスⅣを挟み、お互いにレーザー歩兵器を携えてにらみ合う膠着状態（＝デッドロック）が生じた。幸い、ガリウスⅣ条約によってこの宇宙空間における緊張状態はとりあえず沈静化の様子をみせているが、地上での紛争はさらに拡大することが確実である。すべてのコロナイザー（開拓移民船）が地上に降りてしまえば、彼らの行動を規制するものはなにもなくなってしまう。ガリウスⅣの覇権を握った者が、この星雲における覇権を決定的に拡大することになるだろう。

ガリウスⅣをめぐる膠着状態

～引き裂かれた4極同盟～

シスが持っていたルーンストーンの断片に記されていたのは、ガリウス太陽系における快適な惑星の位置を示す手掛かりであった。熱心なシスの科学者は、この未知の惑星に生息する植物や動物を使って、さまざまな実験を行うことができないかと考えた。しかし残念なことに、彼らの指導者、厚い衣をまとったヴェイル皇帝は、ルーンストーンの記述はガリウスに遠征する資金を拠出する根拠としては不十分であると考えた。科学者の強い抗議にもかかわらず、シスの指導者に政治的圧力が加わるまで、この遠征は計画されなかった。

かつては友好的関係にあった偉大な戦士タースや、昆虫から進化したインセクトノイドであるチュチュットとの関係も、ますます緊張の度合が高まりつつあった。

タースやチュチュットの多くが、自分たちはシスに支配されており、自分たちの立場を悪くしている4極同盟を解消したいと思っていた。

外交上のジェスチャーとして、ヴェイル皇帝は3つの種族によるガリウス太陽系の共同探査を提案していた。タースとチュチュットの大使は、意外なほど積極的であった。3つの種族による艦隊がガリウスⅣに到着したとき、彼らが積極的だった理由が明らかになった。

この惑星が快適に居住可能なものであることを知ったとき、チュチュットは、シスとタースの艦に砲口を向けるようになった。この奇襲攻撃は不成功に終わった。タースもまた、反物質ビーム砲を携えてきていたからだ。タースの計画は、彼らの強さを明確に示すべく、シスの艦隊を壊滅させることであった。それを契機に、彼らを縛ってきたシスとの関係を断ち切ろうと考えたのだ。大量のレーザー光線と反物質光線が、無防備でやって来たシスの艦隊を襲い、シスは跡形もなく粉砕されて宇宙のちりになってしまうものと思われた。

しかし、シスは目的地に到着したとき、何か悪いことが起こるかもしれないと感じ取っていた。攻撃がはじまったとき、シスはマインドブラスター光線で相手の出鼻をくじき、戦闘機のパイロットを無力化した。これによって第一の攻撃は無効となり、立場は互角となった。かつては友好的な関係にあった3つの種族は、惑星ガリウスⅣの暖かい光の中で、血みどろの戦いへと突入して行った。

～レイルー、人間、そしてガリウスⅣ～

レイルーと人間は、惑星圏の境界からペットの扱いにいたるまで、あらゆる問題で意見がくい違ったため、友好的に何かをやったことは1度もなかった。4極同盟への反対で盟友になって以来、この2つの種族の接触はほとんど途絶えていた。ただ、ほとんど忘れ去られた形の科学技術交換協定の最後の生き残りともいうべき、ルーンストーンに関する人間とレイルーの共同プロジェクトは、まだ継続されていた。人間とレイルーは、このルーンストーンに記されたものがオミクロン星雲のガリウス太陽系に至る道筋を記した地図を符号化したものであることを発見した。

レイルーの遠征隊は、人間よりも数日早く出発していた。しかし、より正確な星雲の地図を手にしていた人間は、レイルーが到着して間もなく、目的地へと到着した。ハイパージャンプを終

えた2つの種族の大艦隊は、そこで驚くべき光景を目にすることになった。かつて4極同盟に参加して敵対することになった3つの種族が、その太陽系の一番外側の惑星でお互いに殺し合っていたからだ。

人間とレイルーは、まず暴れ回っているタースの部隊と戦った。そして人間は、惑星を手に入れるべくガリウスⅣへの接近を試みた。レイルーは、すぐに人間の動きを阻止する行動に出た。これによってレイルーと人間の友好関係の最後の砦が打ち壊された。

多くの艦艇が、味方の救援を求める通信を発信しはじめた。5つの陣営はひとまず退却し、惑星の一番外側で基地の建設にとりかかった。軍事基地が完成すると、各種族の指導者たちは次の戦略を練りはじめた。時を経るにしたがって、5つの大艦隊は身動きがとれない膠着状態に陥ってゆくことは誰の目にも明らかだった。

～ウヴァモスクの行き詰まり～

救護通信を受けた各種族の艦隊から派遣された小型の偵察艦が、惑星ガリウスⅣの表面の偵察にやって来ていた。しかし、ガリウスⅣに到達した偵察艦は、この惑星の一番外側を回る衛星を通過したあたりで、ことごとく破壊されてしまった。ウヴァモスクの大艦隊がここで行き詰まっていたのだ。彼らのスパイが人間とレイルーの活動をひそかに監視しており、ことの成り行きをおもしろく思っていなかった。ガリウスⅣの存在を知ったウヴァモスクは秘密裏に大艦隊を派遣、この衛星に基地を築いていたのである。

彼らは、ここが自分たちの生態学的革命の地であると宣言し、他の5つの種族との戦いに挑んだ。ウヴァモスクの艦隊数は、他の種族よりも圧倒的に多かったが、艦隊の威力では5つの種族を合わせた半分にも及ばなかった。ウヴァモスクの艦隊は手痛い打撃を受け、撤退せざるを得なかった。秘密裏に計画を進めてきたにもかかわらず、彼らもまた膠着状態の中に巻き込まれることとなった。

～モーグがスキリニーンの待ち伏せを発見～

方法はともかく、スキリニーンもまた、各種族たちのガリウスⅣ遠征を知っていた。どこかに偵察衛星があったものと推察される。かつて7つの種族に対するスキリニーンの征服が不成功に終わったとき、彼らは再軍備しないことに同意したはずだった。しかしながら、彼らの大型艦艇は十分に武装しており、彼らがこの協定に違反していることは明らかだった。スキリニーンは、小艦隊を遠隔軌道に配置し、発見されないようにしたうえで、他の大艦隊のどこかが勝利をおさめるのを根気強く待っていた。誰かが勝ち残ったところへ、意表をついた攻撃をしかけようと企てていたのである。

その頃、かつては4極同盟の第4のメンバーであったモーグのスパイが、各種族のガリウスⅣ遠征の様子を監視していた。モーグもまた、シスの計画が挫折することを望んでいた。シスによって本拠地の惑星を追われて以来、彼らはシスを苦境に陥れるべくあらゆることをやってきた。モーグの科学者は、ガリウスⅣの資源を用いて完成させられるであろう医学的研究をあらゆる角度から予測した。モーグは、シスの手によって惑星アーガニスXに移住させられ、少しずつDNAを

書き換えられてきた。その結果、すべてのモーグ人は誕生から死に至る瞬間まで、慢性の病に苦しめられている。したがって、彼らは絶えずその治療法を追い求めていた。強大な力が集まっているガリウス太陽系に、彼らは注意深く接近していた。モーグの指導者は、その艦隊を最も外側の周回軌道において、遠くから戦いの様子をうかがっていた。注意深いモーグの偵察隊は、半透明になったスキリニーンの艦艇を発見し、警報を発した。破壊ビームがスキリニーン艦を切り裂いた。スキリニーンも、すぐにモーグに反撃し、ガリウス太陽系の外縁でもエネルギーの炎が燃え盛ることになった。

〜ガリウスⅣ条約の調印〜

8種族の艦隊は、惑星ガリウスⅣを手に入れるべく競い合った。スキリニーンは、タースと人間による猛攻で壊滅的な打撃を被った。しかし、間もなくウヴァモスクが人間を撲滅すべく、その背後から襲いかかったため、スキリニーンはタースに押しつけられる格好になった。レイルーが、その特殊能力マインドコントロールによってモーグの艦艇を操るようになるまで、モーグはシスの艦を襲っていた。マインドコントロールで操られたモーグの艦艇は、レイルーのために戦うようになった。それを見たシス軍は、その砲口をレイルーに向けるようになった。

紛争は、その混迷の度を深めていった。爆発の閃光は、太陽の輝きに匹敵するかと思われるほどであった。

緊張は星雲内の各所で高まっていた。レイルーは、チュチュットと人間の境界付近に集結しはじめた。チュチュットも、自分の領域の境界付近の各所に艦艇を配置した。タースは、ノア星系の月でシスと戦っていた。重要な戦略的計画は、星雲の向こう側の軍事的指導者の手で立案されていた。

そして大きな破局が訪れた。破損したタースの戦闘艦がガリウスⅣに落下しはじめたのだ。この艦が大気圏内で爆発するようなことになれば、惑星の表面の大部分に壊滅的な被害をもたらすはずである。幸運にもその艦は海に落下し、電子回路のショートによってハイパージャンプ･エンジンが停止した。もし、最悪の事態が発生していたら、惑星ガリウスⅣのほぼすべてを焼き尽くす危険があったことは明らかだった。現在まで、4極戦争とスキリニーンの征服にともなって、多くの居住可能な惑星が失われてきた。そのうえ、さらにもう1つの世界を失うことは考えられないことであった。停戦が呼びかけられ、各陣営は自分の衛星基地へと退くことになった。

傷ついた軍艦の中で緊急の協定案が草起された。ガリウスⅣ条約である。この協定には、ガリウスⅣの覇権を握る者を決める方法が定められていた。調印を拒否したのは、スキリニーンだけだった。彼らは非難と再興の意思を示しつつ、この太陽系を後にした。

しかし、まだ何人かのスキリニーン人が、この太陽系のどこかに潜んでいるとの噂もある。どのような目的で身を潜めるのか、その理由はいまだに謎である。

…こうして、惑星をめぐる紛争は沈静化した。各々の大艦隊は、ガリウスⅣを開拓するために派遣する小規模な移住者の集団を編成した。最も豊かなコロニーを建設した者が、この惑星から他種族を駆逐することができるのだ。

ガリウスⅣ条約概要

我々（チュチュット、シス、人間、モーグ、レイルー、タース、ウヴァモスクの指導者）は、宇宙空間での敵対行為を止めることに同意する。惑星ガリウスⅣの所有権争いによる対立を、この条約をもって解消する。

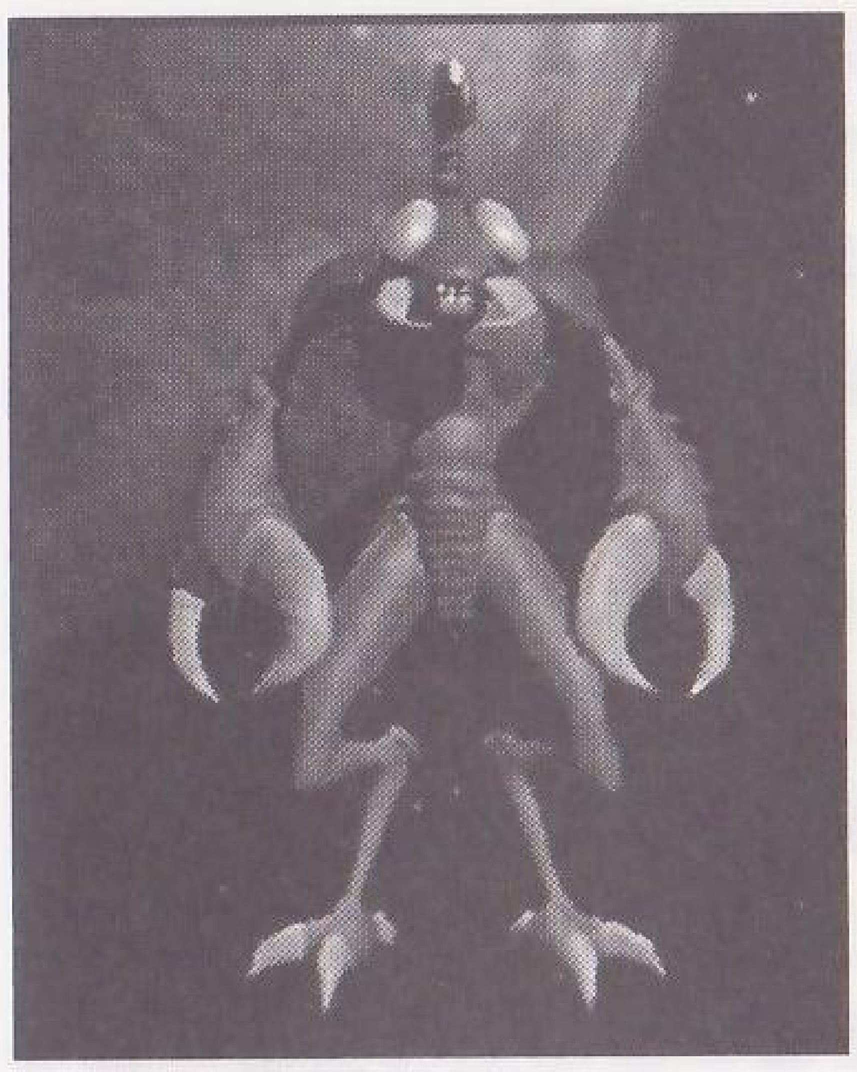
我々は、みな1基ずつのコロナイザー（開拓植民船）を惑星に着陸させることができる。武器としてレーザー・ピストルのみを携えた500人の移住者を派遣できる。コロニー（植民地）には、食糧、エネルギー、鉄および木材がある。武器や技術の開発は制限しない。植民地の司令官（コロニーリーダー）は、自らの戦略に応じて物資やミリタリー・ユニットを開発する。

意図的なスキリニーンとの接触は、この協定に直接的に違反する行為である。接触を許可するのは、トナンスのウーランのみとする。彼女はすべてのコロニーリーダーに等しく助言を与えるだろう。

合意された数のシティーセンターを築き上げた者が、他の種族をこの惑星から退去させ、これを永遠に領有できるものとする。

種族

【チュチュット】



本拠地：惑星ジュケンドッド
宇宙年齢：64
特　徴：人口増加が速い。ミリタリー・ユニット生産力が他種族の1.5倍。戦闘時のミリタリー・ユニットの動きが速い
ミリタリー・ユニットの特殊能力：スカウトが物資を略奪可能
弱　点：テクノロジー開発力が低い。歩兵、キャノンの攻撃力が低い

生態

昆虫から進化したチュチュットは、各々の役割に応じた専門的な知識を本能的に備えたかたちで孵化する。寿命は6年から9年の間であり、一定の周期で、即戦力となる若いチュチュットに代替わりするという点が、きわめて重要である。若いチュチュットは、自分の役割を認識するまで、若干混乱することが多い。しかしその本能に気付くようになった幼生は、5週間の厳しい訓練を受ける。そして、専門的知識が成熟し、幼生はそのライフワークをこなすようになる。彼らの仕事は、群れと神聖な女王のためにある。

生殖は、女王と、彼女に仕える下位の女王たちによって行われる。したがってチュチュットには、いかなる性もない。女王は、1度に数百の卵を孵化させるため、増殖スピードはきわめて早く、惑星が人口過密に陥ることも少なくない。チュチュットが、まだ4極同盟の一員だったころ、レイルーや人間が惑星を奪われることになったほどのこの繁殖力が、彼らを悪名高い惑星強奪者として知らしめた。チュチュットの惑星は、今また人口過剰の危機にさらされている。新惑星ガリウスⅣは、彼らにとって欠くことのできない惑星になる可能性がある。

日常の政治的問題はハイヴ・インペリアスという役職についた者の手に委ねられ、労働者の監督を行っている。幼生の中には、このハイヴ・インペリアスになる能力を秘めて生まれてくるものもいる。そのような幼生、すなわち司令官は、その能力について評価され、最も知的な幼生がハイヴ・インペリアスの称号を受けるのである。同時に、その他の司令官は、ハイヴ・インペリアスの補佐官となる。

一般のチュチュットも、各自が特別な能力を持って誕生する。チュチュットのスカウトは、物資を略奪する能力に優れている。彼らは、どんなものでも大量に、そしてすばやく運搬する能力で、物資を盗みとる。これは物資の束を背負い、強力な針のある尾でそれを包み込むようにして行う。そして大急ぎで群れに戻る。略奪した物資は、渇望状態にあるチュチュットの経済活動に利用されるのである。

チュチュットの社会は、きわめて早いペースで動いている。彼らは、その一生のほとんどを働くことに捧げ、言葉を使って無駄に費やすような時間はわずかしかない。生産活動も早いので、チュチュットは他の種族よりも早くミリタリー・ユニットを生産できる。

1つのことに熱中する彼らの文化は、ミリタリー・ユニットの戦闘様式にも反映されている。彼らのミリタリー・ユニットは、他のどの種族のユニットよりもすばやく行動する。これは、ガリウスⅣの開拓においてチュチュットの立場を有利にしうる利点の1つである。しかし、いかに勤勉なチュチュットとはいえ、いつかは休息をとらねばならない。彼らは、スティング・ボクシングという危険なスポーツにとても熱心だ。その試合は、針のある尾を麻痺させる毒に浸けた5人の戦士によって行われる。スティング・ボクシングのトーナメントがはじまると、カルチャー・センターは満員になる。

チュチュットは、シスによって初めて発見された。チュチュットの民たちは、当時宇宙旅行の技術を持たず、天文学の知識すらなかったのである。しかし、シスは、この何の長所もないと思われるチュチュットと友好的関係を築いた（実は、シスの科学者は、チュチュットの女王に会ってみたかったのだ）。

シスは、チュチュットが宇宙についての知識を得る前に、彼らに宇宙旅行の技術を与えてしまった。知識を持たぬまま技術だけを持ってしまったため、チュチュットは他の種族よりもテクノロジーを開発するのが遅い。

チュチュットは6歳になると、司令官によって死のダンスに参加するべきか否か評価される。精神的、肉体的に衰弱していると判断されると、ダンスをするように命じられる。ダンスへの招待は、チュチュットの人生を賛美するものであり、偉大な名誉とされている。衰弱したチュチュットは女王の前に連れて行かれて、彼女の周りで精一杯の速さでダンスをはじめる。やがて疲れ果て、動きが鈍ってくると、そこで女王に食べられてしまう。彼らの体を構成していた複雑な蛋白質は、より多くの幼生を産むための栄養として女王に吸収され、数百の卵が産み出される。そのため、チュチュットは死の存在を信じない。彼らの本質（知識と個性）が、次の世代に伝えられると信じているのだ。

歴史

チュチュットは、惑星ジュケンドッド（キキップ星系の中のかなり乾燥した惑星）で進化した。そのため、宇宙旅行の技術を持ち得なかったのだ。しかし、彼らを発見したシスは、チュチュットの女王に魅せられ、宇宙航行技術ハイパージャンプ・テクノロジーを彼らに伝授した。数年の内に、チュチュットは未熟ながらも宇宙船を開発し、太陽系を飛び立った。彼らの初めての宇宙飛行は、数え切れないほどのアクシデントにみまわれた。しかし彼らは無事に乗り越え、現在のように宇宙を生活の場とする種族となった。

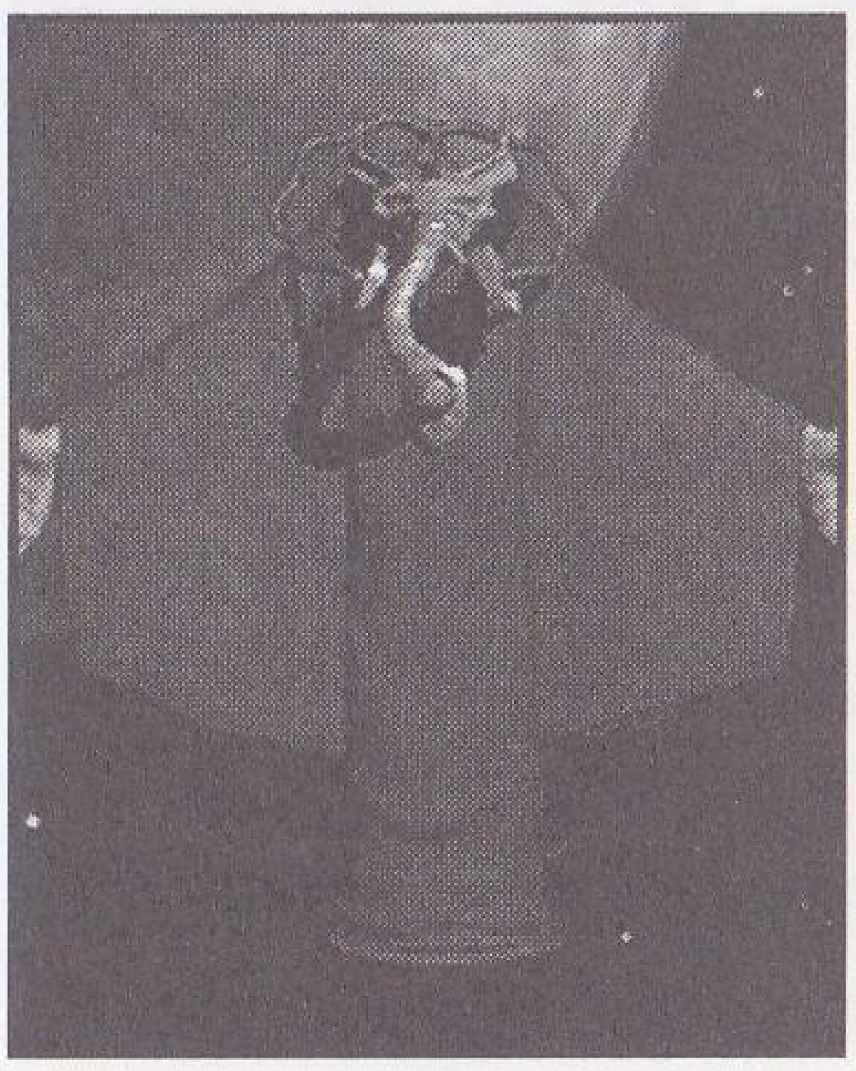
古代のチュチュット文明は、チュチュット軍の創設に端を発する。女王が自らの住処を守るべく軍隊を編成したとき、彼女はまず、兵士たちの鈍い知覚力を発達させる訓練を行った。こうして生まれた軍隊は、ついに自己決定のできるレベルへと到達した。兵士たちは戦場で石を投げ合うこと

を覚える。この武器の登場によって、個々の役割が多様化するようになった。兵隊が戦闘を受け持つ一方で、労働者は石を砕いたり、食糧を生産したりすることに専念するようになっていった。

古代の女王は、自然に備わる超心理的な能力を用いて、兵士と労働者を支配したと考えられている。しかし世代交代が進んで兵の知能が高くなるにつれて、この方法による支配は困難になっていった。女王が、自らの優位を固持するために大量殺戮を行っていたことを指摘する考古学的な証拠もある。ある集団の兵士たちが、女王からの独立性を持ちすぎるようになると、彼らは女王の手によって死滅させられた。兵士たちが死ぬと、当然、その女王の武力は弱くなる。そして、愚かな女王は、競合する集団の手によって征服されることが多かった。

こうして、チュチュットの外骨格は、女王の超心理的な力による支配をくつがえすことでつくられていった。現在のチュチュットからは、超心理的な能力は消えてしまったが、チュチュットと女王を研究するべくジュケンドッド惑星に着陸したシスの科学者は、今は過去のものとなったこの能力に魅了された。女王の組織のサンプルを採取するべく、王の住処に忍び込んだ科学者もいた。女王の反応はすばやかった。女王の側近が、女王の針のある巨大な尾から、刺された科学者を引き離したときには、なぜか彼の痙攣はおさまっていた。チュチュットの指導者は、この事件によるシスからの報復を恐れたが、死の直前まであえいでいたシスの科学者の表情は、歓びと平和に満たされていた。シスのヴェイル皇帝は、女王について賞賛するメッセージを伝えただけだった。

【シス】



本拠地：不明
宇宙年齢：不明
特　　徴：モラル（士気）の変化がほとんど見られない
ミリタリー・ユニットの特殊能力：コマンドのマインドブラスト。
スカウトの食糧汚染
弱　　点：不明

生態

かつての4極同盟の提唱者であり、また4極同盟による恐るべき活動の扇動者でもあったことから、シスは厳しい批判にさらされている。確かに2、3の残虐行為（中でもモーグを本拠地の惑星から追い出した行為は悪名高い）には関わったとされるが、彼らの行動の多くは誤解されることが多い。シスの目標は、自分たちを純粋に考える存在に変えることにある。そうすることによって、新たな文明を開花することができると信じているのだ。

シスは、自分たちの肉体は意味のない無駄な存在であると考えている。足を使うことさえ忌み嫌っているほどである。自己鍛練の結果、多くのシスは空中に浮いて移動することができるようになっている。

しかし大部分は、空中浮遊を可能にするほどの精神的能力を獲得することはない。半ば浮きながら足を使って走るのが、平均的なシスの民の姿である。年齢を重ねたシスは、結果的に精神的な力をも得る。彼らは、敵の神経細胞を粘着性の原形質に変化させることで遠距離から敵を倒す特殊な攻撃法、マインドブラストができるようになる。マインドブラストの犠牲者は、死なないまでも重大なダメージを受ける。マインドブラストは、施設や防衛システム、ミサイルには効果がないものの、その他のミリタリー・ユニットに対しては有効な攻撃手段となる。マインドブラスト能力を使える者は、軍隊でも最高の地位を得る。

シスに自然に備わる超心理的な能力はわずかなものである。彼らは蜘蛛の卵から抽出した液体の混合物を摂取することで、超心理的な力を獲得する。それがどのような種類の蜘蛛かは謎である。しかし一部では、彼らの本拠地に棲息する蜘蛛の一種らしいとの情報もある。彼らは、絶えずこの液体を飲んでいる。超心理的な力の吸収を良くするためなのか、シスは一度飲み込んだ液体を吐き戻して、それをまた飲むという行為を繰り返す。このサイクルを何回か繰り返すと、蜘蛛の液体はシスの体内で毒性の物質へと変化する。そして、胸部にあるチューブから悪臭を放つ物質が投棄される。

キリ・リキッドと呼ばれるこの物質は、きわめて毒性が高く、それゆえに有効な武器となる。シスのスカウトは、わずかなキリ・リキッドで広大な土地を汚染することができる。作物は枯死し、その地方の食糧備蓄を半減させる。

シスは、この毒性物質の威力を強くする方法を常に追い求めている。かつて4極同盟が結ばれていた頃、彼らはさかんに他の惑星の植民地化に取り組んだ。毒性物質に、その惑星で取れるあらゆる物質を混合してみるためである。新たな惑星には、未知の物質が存在する可能性がある。シスにとって、この試みを実現させるためには惑星ガリウスⅣは欠かせない存在だった。彼らがこの惑星の所有権を得たら、惑星全域を雲で覆うように隠すだろう。そうすることで、自分たちの実験を誰にも知られないようにできるからだ。

シスの民は、自ら選んだ超心理的な力の司令官、ヴェイル皇帝の統治に従っている。ヴェイル皇帝は、最高の超心理的な力を持った最強のシスである。高度に鍛え上げられた者だけが、この位につくことができるのだ。

シスには、モラル（士気）にまつわる問題がほとんどない。たとえ彼らがヴェイル皇帝の意志に同意できない部分があったとしても、皇帝の元を離れようとはしない。皇帝の導きで、精神的な進化を遂げられると信じているからだ。したがって、彼らが皇帝を信じ、自らを進化させる方法を模索し続けているうちは、彼らのモラル（士気）は変化しない。いつの日か、彼らは自分たちを新たな存在に進化させる方法を見い出すだろう。いつの日か…

歴史

シスはアンバリアン区域のどこかにある未知の惑星において進化した。遥か昔、小惑星の衝突によって彼らの社会は崩壊した。小惑星が衝突する以前の時代のことはほとんど知られていない。伝説（実はシス自身も信じていないものなのだが）によると、月の神ガレッシュは、太陽の女神アズワースの放つ美しい光をうらやむようになった。ガレッシュは、大きな石をアズワースに投げつけて、彼女を殺した。その石の大きな破片が、シスの惑星に落下した。空は永遠に曇り、生

き残った生命は恐怖におののいた。アズワースの消滅をめぐって、シスの集団はお互いを咎め合い、惑星は無秩序状態に陥った。シスの中で、月の神ガレッシュに忠誠を誓った者たちは、石を投げる力はガレッシュが授けてくれたものだと信じ込んだ。

一方、太陽の女神アズワースを信仰する集団は、世界を元に戻そうと、ガレッシュを信奉する者を抹殺した。この争いで、膨大な数のシス人が命を落とした。

小惑星の衝突による砂塵と埃はおさまらず、彼らの古代文明は、現実のものから神話として語られるものになっていった。そして大異変は終わった。過去を忘れて今を楽しむという風潮が広まっていった。人々は日々の生活をより楽しく過ごしやすいものにするべく、風変わりな根菜や野菜、そして肉類を摂取した。さまざまな快楽を生み出すことによって他の種族に負けまいとするところから、経済活動が発達した。こうして、人々がこの惑星に起こった苦難を忘れるために集まる、コンシューマトリウムスという巨大な市ができるようになった。しかし、それで埃で目も開けられず、呼吸も苦しくなるような世界が何か変わったわけではない。すべてのシス人は、この過酷な生活から解放されることを切望していた。

伝説によると、太陽の女神アズワースが治めていた社会は、安らぎと遠い過去からの魔法を秘めた液体に満ちていたといわれている。

遥か昔、伝説を追い求め、ある探検家が廃虚の探検に向かった。探検家キリは、石の壁を破ったところに小さな部屋を発見した。内部には数百年も前に死んだ、アズワース社会の人々のミイラ化した遺骸があった。ミイラは大きな鍋の上でねじ曲がっていた。湿っぽい環境にあったため、鍋の中の液体は完全には蒸発せずに、少量だけ残っていた。キリは、そのベトベトしたものに爪を少し浸してみた。すると、彼の心は爆発的な活力に満たされた。訓練によって、キリはこの精神的なエネルギーを武器にすることもできるようになった。シスの近代のはじまりである。

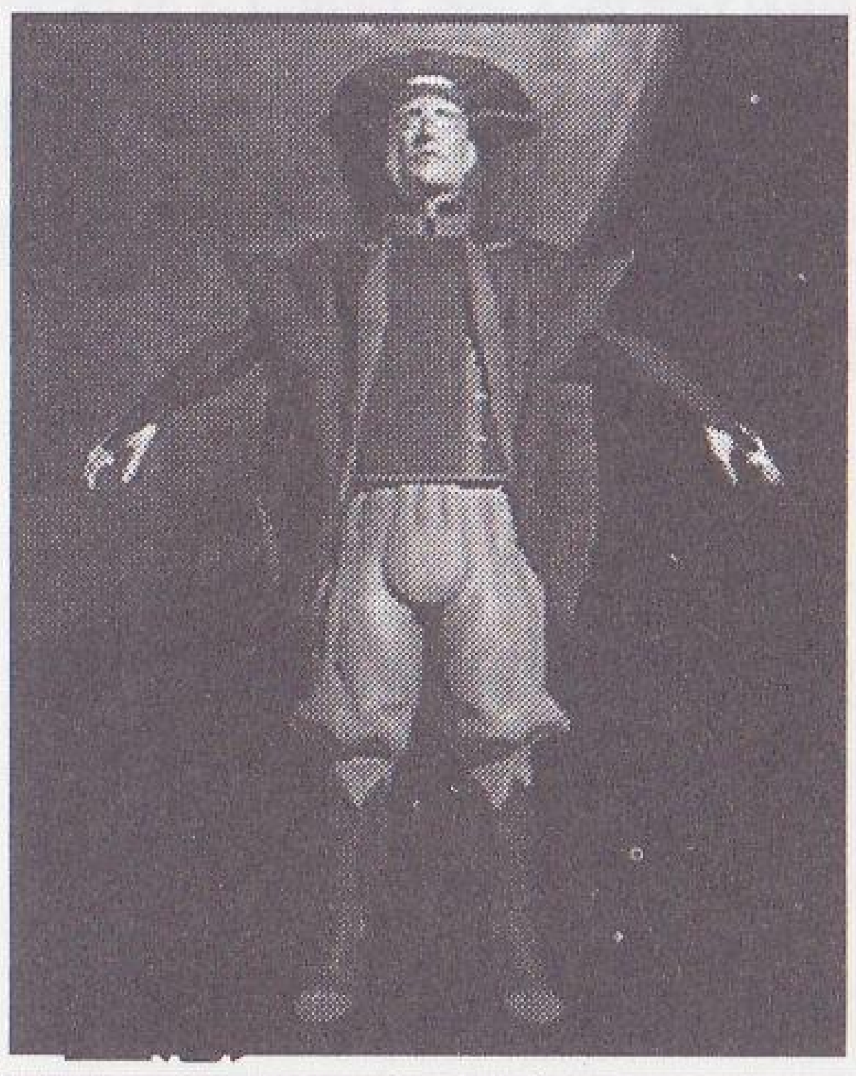
シスの宇宙航行技術は、毒物キリ・リキッドの威力を増す必要性から進歩した。彼らは多くの世界を植民地化するほどに、その達成に熱中した。そして彼らはチュチュットを発見し、彼らの宇宙航行技術の進歩を援助した。シスは、この善意の行為を非常に誇りに思っている。当初は絶滅させようと考えていた好戦的な種族タースとの友好同盟も、実は巧妙な策略であった。タースの宇宙船は、長距離航行を可能としていた。その技術は、シスの技術をさらに発展させるものだと考えたのである。タースをうまく手なずければ、高度な技術を盗めるかもしれなかったからだ。

モーグは、当初は非常に頑固で、シスの探索の協力者にならなかった。しかし、タースとチュチュットの圧力もあって、最終的にはシスに協力せざるを得なくなった。4極同盟の誕生である。

シスの歴史家によると、モーグは、シスが彼らの惑星でより多くの実験を行なうことができるようにするために、自らの本拠地（惑星モーグ・ホー）を自発的に退去するほど、シスに対して強い敬意を持つようになったという。

シスは、モーグが惑星アーガニスXに移るのを援助した。しかし、惑星アーガニスXにおけるモーグの困窮した状態はいまだに解消されてはいない。モーグは、同盟の一員になることを望んでいたわけではない。4極同盟の同盟種族が、人間、レイルーと遭遇したとき、4極戦争と呼ばれる一連の戦いが勃発した。モーグが寝返るまでは、同盟種族たちは人間とレイルーをやすやすと追い詰めていた。モーグの離反によって4極同盟は崩壊し、タースとチュチュットもシスに疑いの念を抱きはじめた。関係の悪化は、惑星ガリウスⅣで現在の対立が勃発するまで続いたのである。

【人間】



本拠地：惑星アース
宇宙年齢：317
特　　徴：貿易の収入増。高い税率。輸送の低コスト（1回あたり資金1節約）
ミリタリー・ユニットの特殊能力：コマンドのカミカゼ攻撃
弱　　点：ブラックマーケットに絡んだスキャンダルを起こしやすい

人間ほど経済的、社会的な繁栄を達成した文明はないだろう。彼らの文明は、そのほとんどが良好な経済の維持によって達成されたものである。多くの人間は、他の人間との取り引きを見事に行い、収入を増やしている。つまりこの種族は、取引を通して膨大な量の資金を得るのである。

ときに不景気が襲い、人間社会に多くの問題を生じさせる。事業を破産から保護するいくつかの経済的保護機構は存在するが、セーフガードの発動には多くの財政的裏付けが必要である。経済の安定性の維持を当然のこととする人間は、一般に他の種族よりも高い税金を支払っている。しかし、最近になって、それらのセーフガードはうまく機能しなくなってきている。人間の経済は何らかの後押しを必要としているのだ。さもないと、20世紀中頃以来の宇宙的な不況にみまわれるだろう。惑星ガリウスⅣは、まさにその後押しなのだ。

人間は数々の苦難をうまく乗り切ってきた。スキリニーンによる征服のときは、彼らの唯一の本拠地である月が、数発のスーパーノヴァによって破壊された。月の1／4が吹き飛ばされ、破片によって形成された白いリングが、現在彼らの惑星アースを取り囲んでいる。言うまでもなく、スキリニーンに対する憎しみは非常に強い。そのため、スキリニーンとの接触は、それがいかなる目的によるものであっても、深刻なスキャンダルになる可能性がある。人間の司令官は、スキリニーン人との接触が表ざたにならないように用心しなければならない。

4極戦争とスキリニーンによる征服によって直面した多くの試練が、人間に強い自己犠牲の精神を培った。人間は侵略者の軍門に下るよりも、自らの生命を犠牲にしてでも戦いを挑むことを選ぶ。軍人はみな、特別なアドレナリンの小瓶を支給されている。指揮官に命じられると、軍人はこの小瓶を自分に注射する。彼らは怒り狂った戦士となり、攻撃力、防御力は通常の2倍になる。

こうして、多くの軍人が死を覚悟して戦ったので、最近の戦闘ではことごとく勝利を得ている。不幸にも、人間の肉体はアドレナリンの注入に耐えることができない。人間の筋肉はいずれ弛緩し、致命的に弱体化することになり、ほとんどの兵士は戦死、あるいは2度と戦えない体となる。このような個人的な犠牲は、他の種族たちに衝撃を与えた。しかしながら、これが人間の社会と、彼ら自身の存続のためであると人間たちは固く信じている。

歴史

人間は、ソル太陽系の温暖な惑星で進化した。彼らの古代文明は、惑星のいくつかの地域に起こり、有史以前の祖先は遊牧的生活をしていたようだ。文明が異なる地域で起こってから、多くの人間の集団がお互いに独立して進化した。これで、他の種族よりも文化の多様性があることが説明される。

不幸にもこの多様性が、彼らの惑星に多くの争いを引き起こすことにもなった。初期の人間は、愛国心という強い感情をもっていた。彼らの文化的な歴史の多くは、戦争の後に戦争を物語るものである。テクノロジーの進歩と文明の成熟と共に、人間の紛争はその激しさと規模を増していった。20世紀の中頃にかけて、彼らの本拠地である惑星アースでは多くの国々を巻き込む大きな戦争が勃発した。これらの戦争（世界大戦）は、大虐殺と大きな損失を人間の社会にもたらした。しかし、人間がこれらの大虐殺からも立ち直った事実は、この種族の生命力の強さを象徴している。

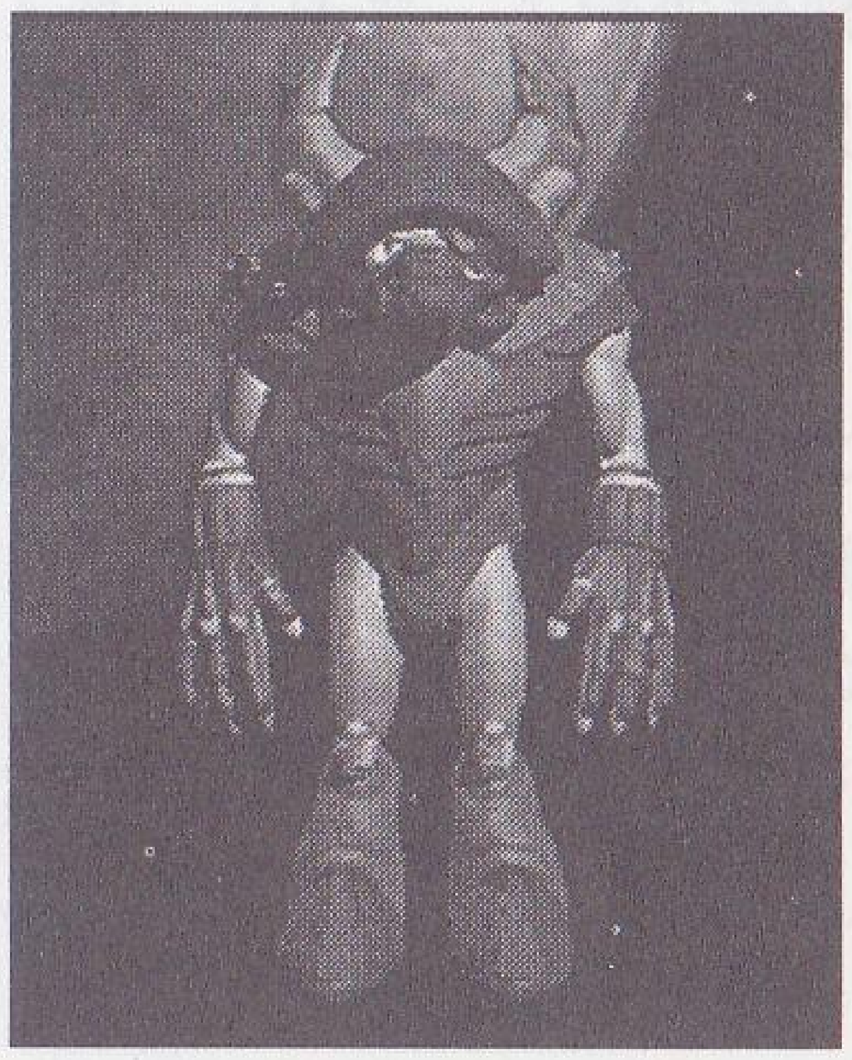
人間の武器の威力が増すにつれて、経済を安定させる必要性も増していった。彼らの闘争本能は、その形態を経済的な闘いへと徐々に変化させていった。集団と集団の貿易戦争が日常的に繰り返されるようになった。この貿易戦争はしばしば大きな争いへと発展した。国と国の関係が悪化して貿易禁止の措置が発動されたとき、特に事態は深刻化した。しかし、経済的な困難が日常の生活まで脅すような事態になることはほとんどないまま、主要な紛争は解決をみた。人間は、このような経済的紛争に対処する専門家となり、経済の繁栄をより確固たるものにするべくお互いに競い合うようになる。

人間は、宇宙への進出を切望していた。彼らのすぐ近くに存在したテレパシーを駆使する隣人（レイルー）のおかげで、彼らは文字通り宇宙旅行の夢を見たのである。

1914年頃（人間暦）から、レイルーのテレパシー・ビームは人間と接触しはじめた。不幸にも、テレパシーを受信できる能力のある人間はごく少数に限られていた。さらに、彼らが受信したメッセージは、多くの場合何らかのミスをともなっていた。ほとんどの人間が、夢を見るような状態で彼らのメッセージを受け取っていたことも、受信のミスに拍車をかけた。「自分は浮遊する飛行物体に誘拐された」「麻痺光線を受けて身動きを封じられた」「牛の体内の血が抜き取られるのを見た」などと言い出す者も出るほどだった。彼らは妙に暴力的だったり、風変わりだったりする映像しか受け取れなかったので、レイルーは人間に対して言いたかったメッセージを正しく伝えることはついにできなかった。

200年後、惑星イナルガⅥで、レイルーと人間がついに出会ったとき、彼らは過去の「接近遭遇」について談笑しあった。精神的なテレパシーによる早期の接触があったにもかかわらず、宇宙旅行は多くの人間の科学者にとって世紀の目標であった。20世紀頃から宇宙旅行を題材にした壮大な物語を書く著述家が現われた（人間は彼らをSF作家と呼ぶ）。また、惑星アースにおける原始的な娯楽の1つである動く映像の中でも、宇宙を探検する人間の姿が描かれた。動く映像の中には、人間と未知の宇宙人の大戦争を描いたものも多かった。残念なことに、それらの予言の多くがまさに現実のものとなったのである。

【モーグ】



本 拠 地：惑星モーグ・ホー
宇宙年齢：423
特　　徴：優れたテクノロジー開発力。ミリタリー・ユニット生産の速さ。電子部品生産の速さ
ミリタリー・ユニットの特殊能力：スカウトのテクノロジー盗用能力。スカウトの破壊工作能力
弱　　点：住民の反乱が多い

生態

高度なテクノロジー開発力は、モーグの文明を照らす希望の光であった。ほとんどのモーグ人には、あらゆる種類の小道具を大切にする偉大な愛情がある。そしてこの工学的能力により、彼らは複雑な機構を迅速に理解できる。したがってモーグの科学者は、どの種族よりも速く、より多くの技術を開発できる。シスの手によって、荒涼とした惑星アーガニスXに強制移住させられたとき、この技術的な才能が、彼らが生き残る唯一の方法となった。彼らが発達させたさまざまな人工的仕組みがなかったら、おそらくモーグはそこで絶滅せざるをえなかっただろう。

モーグにとって、その角は健康と活力の象徴である。残念なことに、角を持つのはごく少数のモーグ人でしかない。今日、その多くが人工的に造られた角になっているからだ。慢性的な角の損傷と病気が、惑星アーガニスXに移ってまもなく多くのモーグ人を苦しめるようになった。現在、彼らは人工的な呼吸装置と環境保護服がなくては生きていくことができない。モーグの新生児は、生まれて3〜4週間のうちに不治の病をかかえるようになる。したがって、モーグの新生児には、生まれるとすぐに人工呼吸装置が取り付けられる。

病気の原因は、いまだ不明である。モーグのDNAは、大きく書き換えられており、これはおそらくアーガニス星系の太陽から放射されるV9光線の影響によるものと思われる。すべてのモーグ人は、風邪や喉の痛みといった軽い疾患で慢性的に苦しめられ、多くはその一生を微熱に苦しみながら過ごす。平均的なモーグ人の寿命は、幸せだった惑星モーグ・ホー（彼らのかつての本拠地）で暮らしていた頃に比べて、半分になってしまった。しかしモーグは、これらの問題についてネガティブにならないようにしている。健康な心が健康なモーグ人をつくると、すべてのモー

グ人が信じているからだ。モーグの出会いと別れの挨拶は、明るい心の健康を心から祈るという意味の言葉である。「あなたの耳痛が治りますように」、「あなたの胆石が小さくなりますように」、そして「あなたとすべてのモーグ人に健康を」という挨拶が、いたるところで交されている。これは、モーグが健康的で、日常の問題に立ち向かう用意ができていることを示している。

しかし、これらの言葉によって癒されるのは、彼らが日常的に感じている絶望感だけである。医学的な状況を考えると、このモーグの苦しみ（モーグ・ペイン）の治療法は永遠に見つからないのではないかという恐れから、多くのモーグ人は深い絶望を感じている。意気消沈した人々は家にこもりきりになり、モラルが急速に低下する。モーグの司令官は、労働力の維持に苦労することが多い。幸運にも、モーグは電子ゲームやおもちゃでカルチャーセンターをいっぱいにするのが好きである。カルチャーセンターを建設することで、暗く沈んだ家の中から、意気消沈した人々を誘い出し、再び労働に就くようにさせることができる場合が多い。

彼らは、その技術的な才能で新たな能力を獲得する。モーグのスカウトは、テクノロジーを盗むのを得意とする。彼らは敵のコンピュータにアクセスし、必要な情報をすべて小型大容量のメモリーチップにダウンロードして、敵の警備員に気付かれずにその場を立ち去る。また、モーグのスカウトは、敵のミリタリー・ユニットの破壊工作をする能力も持っている。敵の砲術コンピュータにアクセスし、自己破壊するようにすばやくプログラムを書き換えることができる。これによって敵のミリタリー・ユニットは自爆する。同様に、戦闘機のナビゲーション・システムを分解してしまうこともできる。システムを分解された戦闘機は、離陸時に墜落、炎上することになる。しかし、彼らの最も破壊的なのは、敵のミサイルの誘導システムをプログラムしなおす能力である。ミサイルが発射されると、飛行半ばにしてUターンし、発射した側の領地へと戻っていくのである。

これらの操作を行うのに欠かせないのが電子部品である。モーグは、他の種族よりも速く電子部品を生産できる。その生産技術は工業生産にも活かされており、ミリタリー・ユニットの作成も、他の種族より速く行うことができる。

モーグにとって、失われた健康を回復することは切実な願いである。惑星ガリウスⅣには、彼らが必要とする薬品の成分が眠っていることだろう。

歴史

惑星モーグ・ホーにおける生活の素晴しさは、記録されて残っている。彼らはその歴史の初期において、争いや謀り事が存在しない、完璧な社会をつくりあげていた。日常のほとんどのことは高速雑用システムで事足りていた。このシステムは、それぞれが自分のニーズに合うようにコンピュータをカスタマイズしていたので、個々のモーグ人によって微妙に異なるものになっていた。ほとんどの雑事から解放されたモーグ人は、彼らの一生をかけて関心のあることを探究できた。多くのモーグ人は、科学的な法則の探究に取り組んだ。

宇宙に進出する直前、彼らは初期の都市国家の基盤にもなっていた古い家制度を廃止した。都市国家が統合されて1つの国になったとき、軍隊を維持する必要性もなくなった。武器を持つの

は警察官と、警察に追われるハイテク犯罪者だけとなった。シスやタース、チュチュットと戦うようになるまでは、モーグ・チーフという古代の軍隊の階級が復活させられることはなかった。

彼らの角は誇りの源である。古い写真には美しく飾ったり、色鮮やかな模様を描いたりした角がよく写されている。惑星モーグ・ホーでよく行われた子供たちの遊びが、ホーン・スタンディング（角立ち）である。若いモーグはどれくらい長く角で逆立ちしていられるかを競い合った。聞くところによると、モーグ人はとても活動的で、人間やチュチュットに遜色のない超人的な身のこなしをすることができたという。このような過去の色あせた思い出に浸るとき、現在の病いの悲劇は一層深刻になる。

モーグの現代史は、ゴタラ太陽系の周縁部で、モーグの探査機がタースの偵察船に遭遇したときからはじまる。モーグとタース、シス、そしてチュチュットの関係は、良好なものであった。しかし、モーグはこの新しい仲間に一抹の不安を感じ、再軍備をはじめた。タースが常に武器を携帯しているのを見て、モーグの指導者は、この宇宙ではまだ惑星モーグ・ホーほど物事がうまくいってはいないらしいことに気付いたのだ。やがてモーグは、キャノンを作成する大工場を建設した。スペースポートでは宇宙戦闘機スターファイターの開発もはじまった。

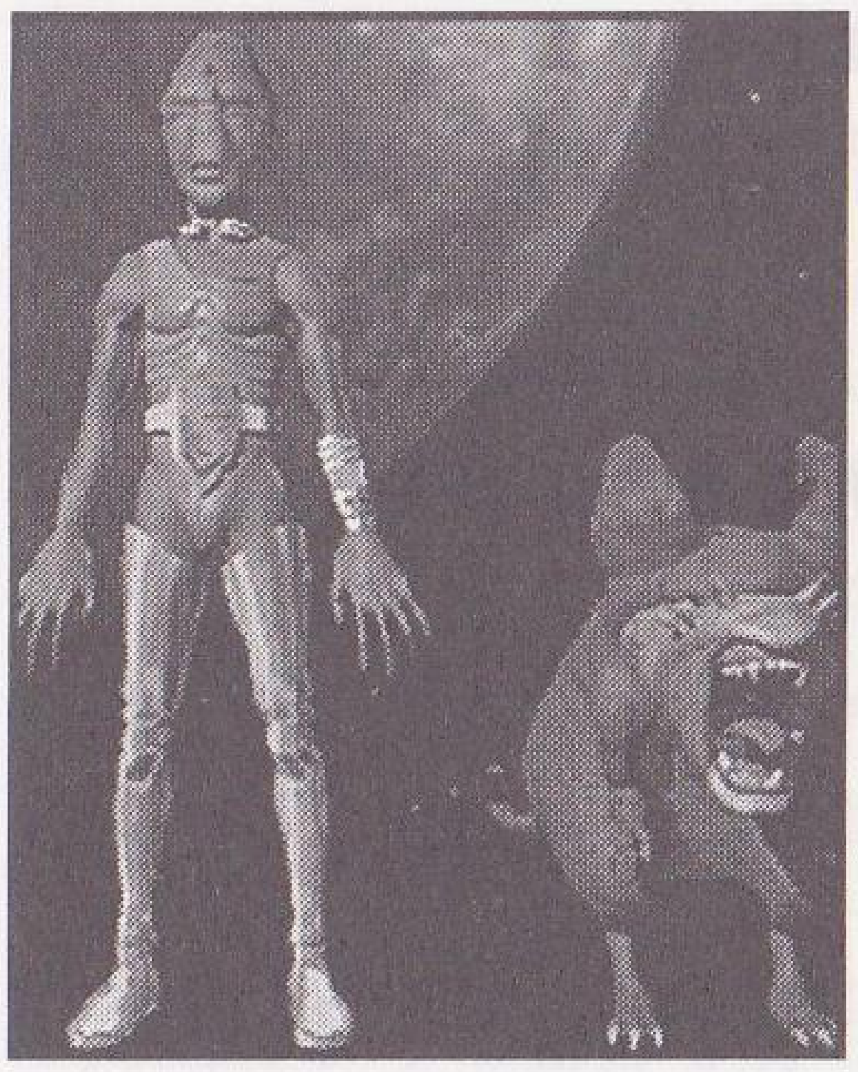
ほどなくして、シスの大使が惑星モーグ・ホーへの進出を願い出てきた。シスとモーグの指導者は個人的に会談した。タースは、大艦隊をモーグ・ホー太陽系の一番外側の惑星の付近に集結させ、戦いを待ち望んでいた。

攻撃は熾烈だったが、モーグはシスとタースの侵入を食い止めることができた。この争いをきっかけに、惑星モーグ・ホーでは軍事力に関するあらゆる制限が撤廃され、いくつかの新技術が試された。しかし、あまりにも遅すぎた。チュチュットが紛争に加わってきたのだ。続々と押し寄せる大群の猛攻撃にモーグの戦意も揺らぎはじめめ、ついにモーグは降伏に至った。

シスは、何世紀もかけて築いてきたモーグの世界をばらばらにした。生き残ったモーグ人は、その容赦ない行為をやめさせるべく集合した。しかし、シスは自分たちの調査活動が妨害されることのないように、モーグを惑星アーガニスXへ強制移住させた。さらに、モーグは4極同盟の一員として徴兵の義務を課せられ、不本意ながらシスとレイルー、および人間との戦いにも協力させられた。

惑星アーガニスXに移されて数年の後、彼らは病に犯されはじめた。彼らは、かつて惑星モーグ・ホーで築いたような素晴しい社会を築こうとしたが、熱と風邪と腱膜瘤がそれを困難にした。4極同盟が、レイルーと人間を降伏に追い込もうとしたそのとき、モーグは密かに寝返った。彼らが持つ技術は人間の手で製品化され、武器となり、戦いの形勢は逆転した。4極同盟は崩壊し、平和が戻った。しかしその代償はあまりに大きかった。惑星モーグ・ホーは破壊され、二度と住めない土地になっていた。モーグは惑星アーガニスXへ撤退すると、自分たちの問題の解決に取り組みはじめた。彼らは新薬発見の希望だけを胸に、世界を植民地化しているのである。

【レイルー】



本 拠 地：惑星イエミディー
宇宙年齢：267
特　　徴：すべてのテリトリーのマップを見られる超能力を持つ
ミリタリー・ユニットの特殊能力：コマンドのマインドコントロール能力。スカウトの破壊工作能力
弱　　点：ミリタリー・ユニットの攻撃力、防御力が低い

生態

レイルーは共生的に暮らす種族である。牙のある生物ルーテが半分動物のような生物である一方、レイテは半分人間のような生物である。これら2つの有機体には、お互いへの強い肉体的な依存関係がある。ほとんどのレイテの肉体はきわめて弱く、自分の身を守るために牙のあるルーテの強さに頼らねばならない。同じようにルーテも、レイテに強く依存している。ルーテには目がないため、レイテを通して本能的に「見る」必要がある。

レイテとルーテはテレパシーでお互いにつながっている。レイテは、頭に浮かんださまざまな雑念をルーテに伝達する。これによってレイテは雑念を振り払って目的に集中でき、それをすばやく達成できる。ルーテは、テレパシーで送られた雑念を楽しんで、なごやかな気分になる。

彼らは、そのテレパシー能力で惑星の表面をどこでも見ることができる。スカウトや調査機器の助けを借りることなく、ワールドマップ、拡大マップの両方を見ることが可能である。この能力により、通常では他の種族には見えないような地域に集結しているミリタリー・ユニットも探し出すことができる。しかし残念ながら、彼らのテレパシーをもってしても、遮蔽されたミリタリー・ユニットは見ることができない。

レイルーには、他の知的生命体を心理的に操るマインドコントロールを行う精神的なパワーがある。ミリタリー・ユニットを寝返らせることができるこの能力は、戦闘時に大きな威力を発揮する。効果は半永久的である。マインドコントロールされたミリタリー・ユニットが戦闘に生き残ると、その後も彼らはレイルーの味方として戦う。レイルーのコマンドは、みなこの能力を持っている。しかし、マインドコントロールには莫大な精神的パワーが必要なので、接近戦でなければ使用できない。マインドコントロールできないのは、施設や防衛システム、ミサイル、および民兵だけである。

レイルーのスカウトは、マインドコントロールで相手の感情にも影響をおよぼすことができる。相手の感情を怒りに変えることができるのだ。標的となったコロニーの住民たちは、怒りの感情が高まり、モラルが低下していく。やがて、モラルの低下は周囲にも拡大する。怒りを感じる住民が増えるにつれて、自分の怒りを他者にぶつけるようになり、コロニーの指導者への反感がますます煽られることになる。

レイルーの社会では、オーバーサー（超能力者）が司令官となっている。個々の植民地は、選ばれた超能力者の委員会が経営する。しかし、この委員会においてもオーバーサーが最高の地位を得ることが多い。

知識への探求欲はとどまるところをしらない。レイルーは、惑星ガリウスⅣの古代文明に非常に興味をもっている。この惑星を手に入れれば、考古学の発掘を実行することができる。そうすることで、古代から現在への文明のルーツを探ることができるのだ。

歴史

レイテ人は、犬に類似した形態をもつ動物ルーテと共に進化した。そのため、彼らは肉体的、精神的な依存性を発達させた。原始のものであろうレイテの遺骸が、ルーテの遺骸と共に発見されたことから、レイテが戦いに備えてこの動物を訓練していたことがうかがえる。原始の洞窟絵には、レイテが巧妙な投石器と松明、そして大きな槍をもって遠くから獲物を襲う間、レイテを守るルーテの姿が描かれている。他の絵には、食物や、雨風をしのぐ場所を与えられたルーテが描かれている。レイテが徐々に小さく弱くなっていったのに対し、ルーテはより大きく、強靭な牙を持つ動物へと進化していった。原始的なルーテには目があった。しかしレイテへの依存性が高まるにつれて、目をもつ必要性がなくなり、今日ような盲目の動物へと進化した。

レイルーの文明は急速に発展した。集団をつくり、彼らの本拠地である惑星イェミディーへの侵入者を防ぐべく、大きな要塞を造るようになった。この要塞を舞台に、多くの歴史的対立があった。中でも悪名高いのが、精神的波動の技術者ティオタヴィタスとカリスナトロニスの対立であった。2人はお互いに、短距離における思考伝達法を発見したのは自分であると主張した。彼らは、それぞれ考えの異なる派閥の支持を得て、要塞の中でルーテによる戦いを開始した。そして、オーバーサー（超能力者）であるノタノタが、軍隊と共に仲裁することになった。

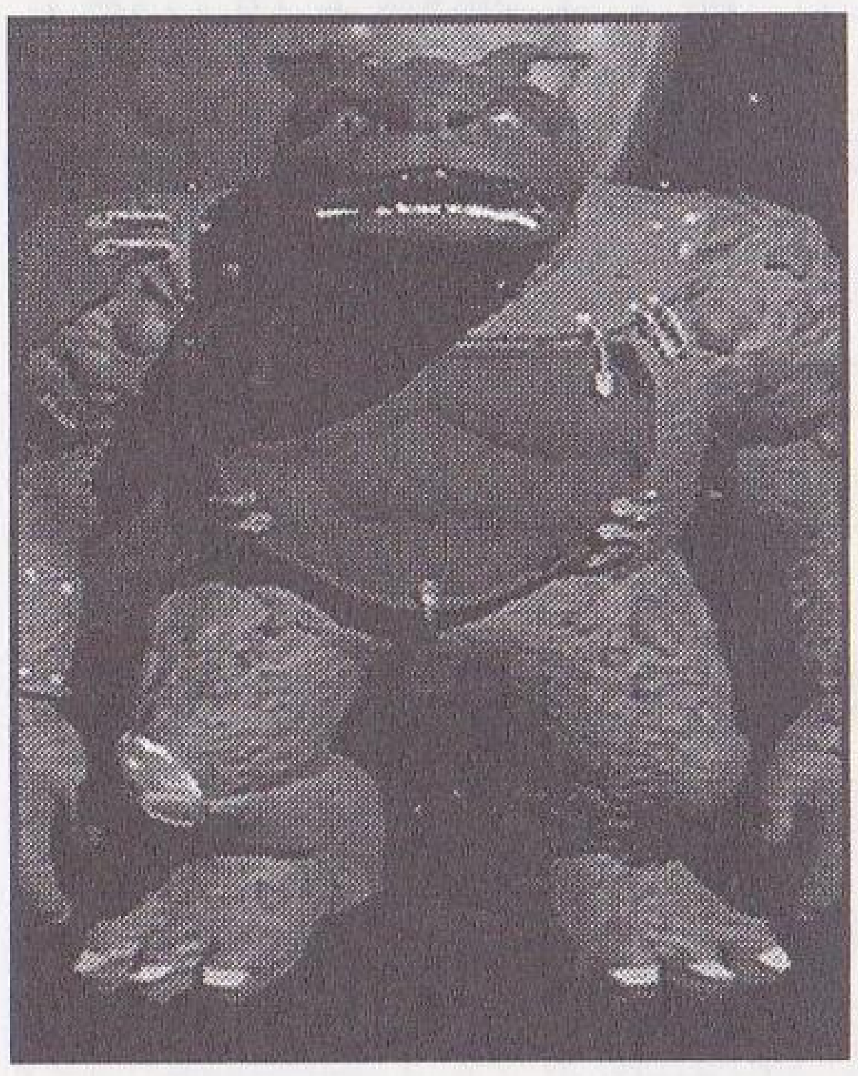
ノタノタは大きな問題を抱えていた。多くの住民たちは今後の見せしめとして、皆の決定に従わない者には、死刑も含めた厳しい処罰を加えることを要求していた。しかしノタノタは、創造力と革新性に関わる大きな問題が生じることを恐れ、レイルーの社会に恐怖政治の先例をつくりたくなかった。その代わりに、ティオタヴィタスとカリスナトロニスを別々の山へと追放し、両者が死去するまでは、彼らの手によって発見されたいかなる事実も、レイルーの科学界に持ち込むことを許さない、という裁定をくだした。両人が死亡するまで57年の年月が流れた。この間に彼らがどんな研究をしてきたのかを、ある研究者の集団が調べるべく山へ入った。彼らはそこで驚くべきことを知った。騒乱の罪で追放された2人は、心理的な波動を強くするべく研究を続けていた。そして、思考投影装置を開発していたのだ。この装置は、はるか遠くの宇宙空間にまで思考を伝えることができた。こうして古代のレイルーの宇宙旅行がはじまった。

テレパシーによる探査で受信されたデータが、レイルーの天文学者を忙しくした。もちろんテレパシーのビームには限界があった。受信されたデータはしばしば不完全だった。クエーサーやブラックホールといった特殊な天体によって、テレパシーのビームはとんでもない方向に曲げられる。彼らが有人宇宙旅行に乗り出すには、人間が有人宇宙旅行をはじめてから、さらに200年の年月が必要だった。

テレパシーのビームが人間の本拠地（惑星アース）に到達したときから、人間とレイルーの接触がはじまった。この区域に知的な生命体が存在することを知るようになってから、レイルーは頻繁に人間への接触を試みるようになった。レイルーは4つのイメージを投影した。「腕を広げて友情の気持ちを示した姿」「空中を飛行する戦闘機」「ルーテをかわいがっているレイテの姿」「着陸した戦闘機から降りようとするレイテの姿」の4つである。その結果、彼らが人間から受信したイメージは、さんざんなものであった。人間は、逃げてつまづき、怪我をしている自分たちを見ていた。耳をつんざくような大きな奇声を発する者もいた。金属製の尖ったものを自分たちの前で爆発させているイメージもあった。このような返信イメージを見て、多くのレイルー人は、人間という種族は正気ではないのだろうと結論づけた。

人間のような奇妙な存在と接触する価値があるのか、レイルーの間に論争が巻き起こった。しかし、リスクを上回るほどの価値があるとレイルーのオーバーサー（超能力者）は考えた。レイルーが惑星イナルガVIで人間と出会ったとき、緊張をともなった宇宙的な関係がはじまった。最初、彼らは夢中でお互いを歓迎した。しかし、何人かの人間が、レイテは共生関係を解消し、ルーテを解放するべきだと主張してきたとき、そんな関係は終局を迎えた。レイルーは、この提案に立腹したのである。もちろん、すべての人間がそう主張した訳ではないのだが…。レイルーの中には、人間を知的な野蛮人であるとみなし、軽蔑を込めて彼らを眺める者も出はじめた。しかし、レイルーと人間が惑星ガリウスⅣで対決するようになるまでは、その偏見が暴力的な行動に発展したことはなかったのである。

【タース】



本拠地：惑星コルガ
宇宙年齢：343
特　　徴：歩兵、キャノン、防衛システムにアタック・ボーナスが付く。食糧生産力に優れている
ミリタリー・ユニットの特殊能力：歩兵のジャガーノート能力
弱　　点：スカウトの能力が低い。軍艦の防御力が低い

生態

戦争は、タースの人生における太鼓の音であった。彼らの巨大な戦車や要塞、破壊的な歩兵たちは、敵地を執拗なまでに掘り起こした。タースの兵士は、高い耐久力をもつ強力な野獣である。握力は岩を砂に変えるほど強く、敵兵士の手足を握り潰して楽しむこともあった。このように戦いを好む傾向は、彼らの宇宙観にその原点がある。すべてのタースは、支配する惑星の数に応じて自分たちは強くなれると信じているのである。惑星ガリウスⅣは、強大なタース帝国の新たな領地として絶好の標的なのだ。

タースは、物事をめちゃくちゃにするのを好む。建造物の破壊は戦闘の鉄則である。それゆえにタースの歩兵は、特別な鎮圧作戦であるジャガーノート攻撃を行うことができる。ジャガーノート攻撃を行う歩兵は、攻撃力、防御力、移動速度が通常の2倍になる。しかし、中には崩れ落ちた瓦礫の中から脱出できない歩兵も出る。したがって、攻撃に成功しても若干の犠牲者が出てしまう。

戦争でタースが苦手とすることの1つ、それがスパイ行動である。他の種族のスカウトは穴を掘ったり木の陰に潜んだりして任務を遂行するが、タース人の体は大き過ぎ、何かに隠れるのは困難なのだ。そんなスカウトでも任務に成功することがないわけではないが、きわめてまれな出来事である。

また、タースの船は設計に問題がある。彼らはとても重いので、わずかな損傷でも水浸を免れない。したがって、ほとんどの兵士は海上任務を嫌っている。しかし、ウバージェネラル（司令官）の命令とあれば、彼らも忠実に従う。

政府の支配者（ウバージェネラル）は、戦闘によって決定される。新たな領土が手に入ると、支配者の座を得ようと何人もの人々が名乗りを上げ、戦いに参加する。戦いは熾烈である。そこにはルールなどない。最後に勝ち残った者がウバージェネラル（支配者）となるのである。

しかし、タースの考案するものがすべて戦争のためのものというわけではない。タースの農業者は、この宇宙で最も優れた農業者であり、他の種族よりもたくさんの食糧を生産する。大きな体を維持するために、彼らの科学者は農業の研究を最優先した。タースの農場からは、たくさんの収穫を得ることができる。タースが、培養農場と複製農場を開発すると、彼らの食糧生産量は増大し、豊かな収穫を繰り返し得られるようになる。それによって、兵士たちはいつも幸福で健康、そして強靭な状態でいられるのだ。

歴史

タースが本拠地とする惑星は、知的生命体が進化した場所としては環境的に最もひどい惑星である。惑星コルガはソル太陽系における巨大な惑星ジュピターの1／3ほどの大きさを誇る大型の惑星である。その重力は、あらゆるものを押つぶすほどのレベルにあり、その表面で生活する種の進化には長い時間が必要だった。体の直立を保つために、タースは3本の太い骨格と、この宇宙における種族の3倍にものぼる量の筋肉を発達させた。それでも、今日に至るまで完全な直立歩行はできず、長い腕を足として利用している。

タースは、食物に対する親近感が強い。彼らの主食は、本拠地とする惑星のいたるところに自生する苦味のある果実である。中でもきわめて酸っぱいアザーガベリーが中心である。タースの文明は、アザーガベリーを栽培することからはじまった。

現代のタース社会は、軍人から転じて天文学者になったGuhによってその基礎が築かれた。Guhは強力な一団を率いる高級軍人にふさわしい巨大な獣であった。しかし、Guhは悲劇にみまわれた。競合する一団を攻撃するべく高い山の頂から駆け降りていたとき、彼は岩につまづいてしまった。急斜面を転げ落ちた彼は、5又の槍に背中から突き刺され、仮死状態になってしまっ

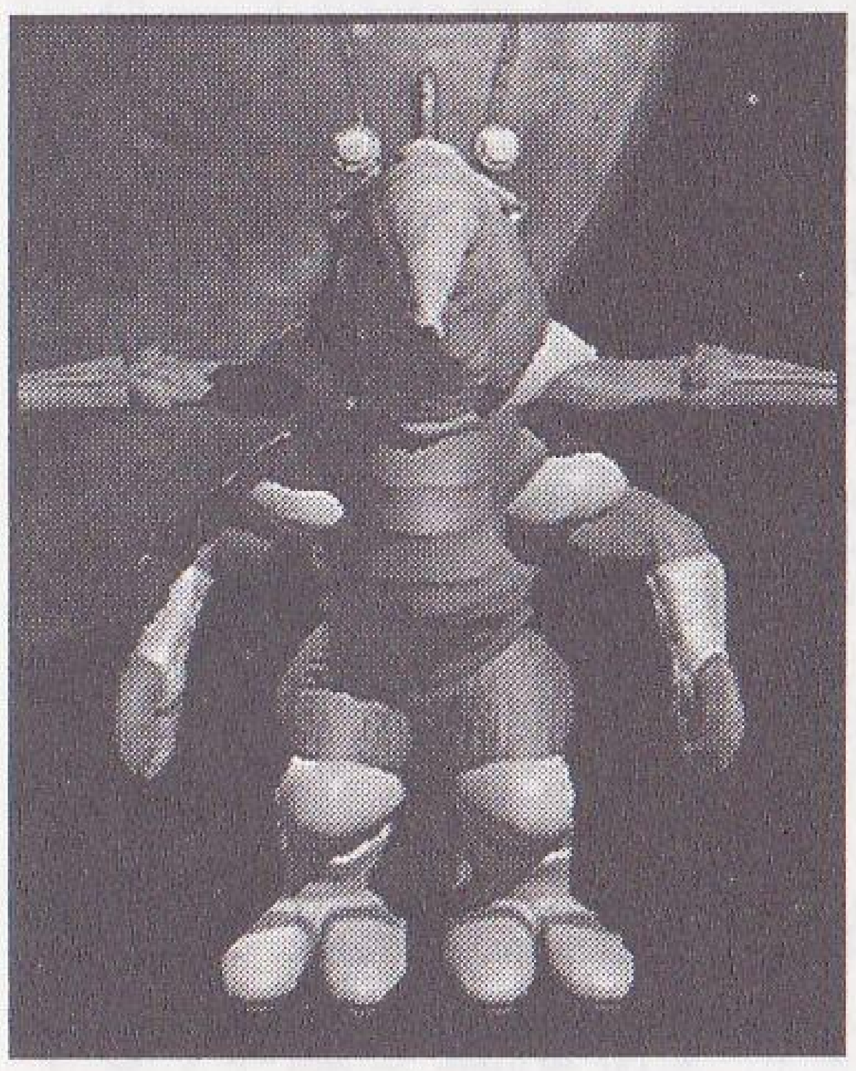
た。彼の死に奮起した彼の軍は、幸運なことに、敵を撃破することができた。周囲が夜の闇に包まれる頃、重傷を負ったGuhは意識を取り戻した。身動きができない彼は、これで一生も終わるのだと思い、悲嘆にくれた。天を見上げて、天空に浮かぶ7つの美しい月を眺めるしかなかった。小さく鮮やかな月トゥントを見ていたとき、月の火山が爆発するのが見えた。彼は興味をそそられて、月をより近くに見るために目を細めてみた。そのとき、月の表面を横切る小さな雲のようなものが見えたような気がした。そして、彼はもっとよく見たいと思った。同時に、サバイバルへの意欲が沸き上がってくるのを感じた。強靭な意思の力で、突き刺さっている槍を引き抜くと、踏み荒されたベリー畑まで這いずって、潰れたベリーをむさぼり食った。

Guhは世捨人になった。数年の年月と積み重なる失敗の後、彼は原始的な望遠鏡を完成させた。驚いたことに、衛星トゥントは生きている世界だった。Guhは他の月についても調査を進め、もう1つの月、衛星ヌゥントにも生命の可能性があることを発見した(後にこれは誤りであることが確認された)。興奮したGuhは不自由な足をひきずりながら、かつての仲間のもとに帰っていった。

月面観測は、多くのタース人の興味を捕えた。よりよく見える装置が開発され、衛星トゥントのことがさらに詳しくわかるようになっていった。タース人は、自分たちはトゥントに行き、そこでアザーガベリーを栽培するべきだと考えるようになっていった。偉大な大地主イトスは、最後の仕事として自分がトゥントを征服しようと考えた。彼は月面観測の仲間に資金を与え、巨大なカタパルトを建造させた。カタパルトを使い、ここ(惑星コルガ)から1人のタース人を月に向かって射出して、惑星コルガの重力と月の重力の中心地点を越えられれば、月の重力の作用によって月に向かって落下していくようになるだろうと考えたのだ。カタパルトの設計は月面観測の仲間が担当した。聞くところによると、それは700mもの高さを誇るものだったらしい。カタパルトは完成に至ったが、誰がカタパルトに乗り込み、月まで射出されるかが決まらなかった。誰もが、この歴史的第一歩に自分が足跡を刻むことを主張したのだ。結局、人員は決定されず、ついに仲間の5人全員がカタパルトに入ることになった。コードが切断され、空中に投げ出された5人は、約50m先の死の岩山へと落下した。そのときから「賢明な月面観測者は順番を待つ」という伝統的なタースの教訓が語られるようになった。

それから数百年の後に、彼らはこの全宇宙をくまなく歩き回ることができるようになった。そして彼らはシスと出会い、4極同盟の形成を手伝うことになる。タースは衛星トゥントにコロニーを建設した。トゥントの首都Guhには、彼らの英雄を形取った巨大な像がある。槍で突き刺され、望遠鏡で天を見上げるGuhの姿が…。

【ウヴァモスク】



本 拠 地：惑星モスカボスト
宇宙年齢：469
特　　徴：優れた鉄、エンデュリウム、木材の生産力。タースに次ぐ食糧生産力
ミリタリー・ユニットの特殊能力：歩兵のスパイ能力。
コマンドのシャーマンダンス能力
弱　　点：税率が低い

生態

ウヴァモスクは自然を崇拝する。その文化のすべてが、惑星は生命やその他のものを育む生命体であり、絶対的な献身の心を持って大切にしなければならないと信じることで培われてきたものなのである。彼らは、自分たちは主である惑星に寄生する動物の一種であると考えている。同時に、全宇宙で生活している他の種族の恐るべき浪費に、背筋が寒くなる思いを感じている。宇宙航行が盛んに行われるようになれば、このような浪費的な種族が降り立った惑星は、生命をすべて奪われてしまうだろうと危惧しているのだ。残念ながら、彼らの心配通り、汚染と浪費を行う種族は活動の場を宇宙空間へと移し、その影を他の惑星にも広げつつある。ウヴァモスクは、他の種族も、自分たちのような生活習慣を取るべきだと考えている。惑星ガリウスⅣは、彼らの生活習慣の正しさを証明するまたとない適地なのである。

改革（レボリューション）の勢いを維持するために、ウヴァモスクはゲリラ戦の技術を完成させるべく努力してきた。彼らの歩兵は、すべてスパイ能力を持っている。兵士は体の色を周辺の環境に合わせて変えることができ、敵の発見を困難にする。スパイ活動をしている歩兵は気付かれることなく敵地に侵入してゲリラ的な攻勢をかけ、他のコロニーを脅かすのだ。

ウヴァモスクのコロニーでは、どの種族よりも多くの天然資源が生産される。木材や鉄、エネルギー、そしてエンデュリウムも豊富にある。進化と共に、ウヴァモスクの自然への観察眼は、科学へと発展していった。彼らのコマンドは、シャーマンダンスの遂行で、天然資源の埋蔵を察知することができる（テリトリーマップの該当する区画に施設を建設すると、この埋蔵資源が大きなボーナスとして得られる）。

ウヴァモスクは、ある1人を革命の司令官として認めている。グランドホータスと呼ばれる、この崇高なシャーマンは、ウヴァモスク植民地の安寧を見守っている。軍事的、経済的行動は、すべてグランドホータスの責任となる。コロニーが繁栄して、もはやシャーマンの力は必要でないと感じるようになると、グランドホータスは引退し、庭いじりをして暮らすようになる。

しかし、ウヴァモスクが1人の指導者の必要性を理解していたとしても、彼らは権威が絡んだ大きな問題を抱えている。彼らは、政府は小さいほどよいと思っている種族である。したがって、ウヴァモスク人はわずかな税金しか払おうとしない。

ウヴァモスク人は、8本足の幼虫として生まれる。後ろの4本の足はそれから4年間の成長にともなって1つになり、結局、ウヴァモスク人の幼生は2本の足と2つの鉤爪の付属器官、そして2本の手がある見慣れたウヴァモスク人の姿になる。幼生は、満月の間だけ葉っぱに包まれる。これは、彼らにとって大切な行為である。月は、葉の光合成を刺激するための光を放出している。幼生は、葉から生み出される光合成のエネルギーを摂取するのである。

歴史

ウヴァモスクとは「木から生まれた種族」という意味である。彼らの種族は生命の樹から花開いたと信じられている。伝説によると、彼らの本拠地となった惑星は砂漠で覆われていた。この惑星で生命を宿すのはただ1つ、生命の樹のまわりの豊かなオアシスだけだった。ウヴァモスクは、その偉大な樹を保護し、砂嵐の脅威から守るために、神の力によって産み出された。生命の樹はウヴァモスクの保護によって、とてつもない高さに成長した。各々のウヴァモスク人には、樹のさまざまな部分の世話をする責任が割り当てられていた。しかし残念なことに、ツカディミクスという名の庭師はとても怠け者だった。彼はこの偉大な樹の陰で日向ぼっこを続け、本来やるべき仕事は昼寝の夢の中で済ませていた。生命の樹は、彼が担当していた部分から、徐々に弱っていった。ある日、猛烈な砂嵐が巻き起こり、生命の樹は嵐にもまれた。やがて、嵐が怠け者のツカディミクスの持ち場の部分に吹いてきた。生命の樹は、弱った部分からポキンと折れた。そして折れた木は昼寝をしているツカディミクスの上に落下した。彼の名は、現在でも多くのウヴァモスクの集会で罵られている。

生命の樹は朽ち、かつて根を生やしていた部分には深い峡谷が残った。この巨大な峡谷は「千の涙の川床」と呼ばれている。生命の樹の残骸は、砂漠の別の場所へと移された。するとそこに、小さなオアシスが誕生した。こうしてまもなく、ウヴァモスクは惑星を快適な世界へと変えたのである。

彼らの文明は、いくつかの対立を経験しながら進化した。ソフィストの集団が「千の涙の川床」は多くの川の流れによって作られたものであり、生命の樹は架空の物語であると結論づけた。

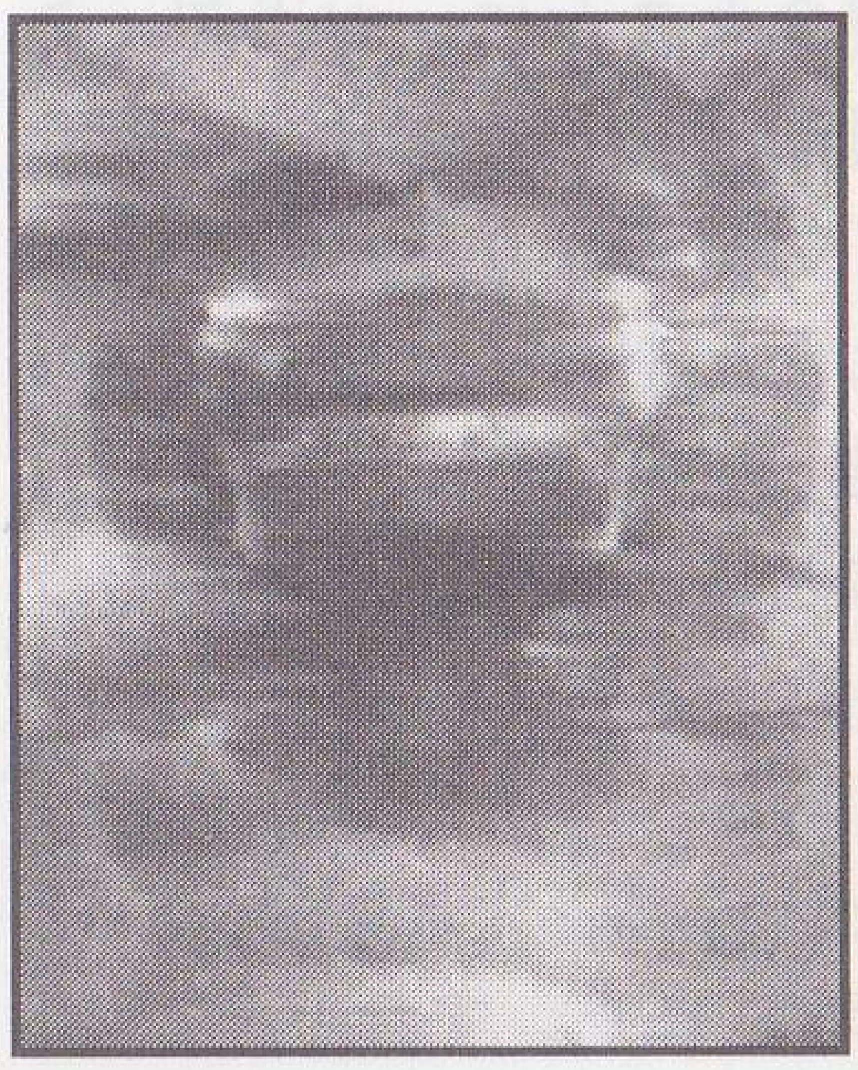
ウヴァモスクの文明の基礎が揺さぶられたが、この考えはすぐに抑えられた。しかし、まもなくこの急進的な考え方をめぐる大論争が巻き起こったのである。

モスカ派（樹派）とブラカ派（川派）という2つの派閥ができた。いくつかの戦争がゲリラ戦術で戦われ、モスカ派とブラカ派は同じように傷つき、惑星も傷ついていったが、荒された植物を再生させることにも気を配っていた。戦いは、モスカ派のほうが有利であった。伝統の重みが彼らを大いに助けたからだ。そしてついに、ブラカ派は森の中へ追いやられた。1072年（ウヴァモスク暦）のある夜、モスカ派はブラカ派の勢力下にあるすべての地域に総攻撃を開始した。追い込まれたブラカ派からは、多くの転向者がでた。それまでブラカ派だった者は、生命の樹を信じないのは誤りであると思うようになった。ソフィストは集団で逃げ出した。彼らも、自分たちの誤りを認めて投降した。モスカ派の指導者は、投降する同志をこころよく迎え入れ、この争いは終わりを告げた。

ウヴァモスクは、他の惑星に興味をもった宇宙で最初の種族であった。彼らは、ゆっくりと飛びながら周回軌道にまで上昇する戦闘機を発達させた。次に、本拠地である惑星モスカボストの大地に損傷を与えることなく、宇宙船を打ち上げるための場所として、巨大な宇宙ステーションを建設した。

惑星モスカボストは、他のどの種族の惑星からも遠く離れている。そのためウヴァモスクは、87年前までその存在を誰にも知られていなかった。ウヴァモスクが人間の偵察船と出会ったとき、彼らはこの二足歩行する動物との貿易を嫌々ながらにはじめた。しかし、ウヴァモスクは、彼ら独自の深い警戒心から、他の種族とはなるべく関わり合いにならないように心掛けており、4極戦争も遠くから見守っただけであった。彼らがこの全宇宙の社会と密接に交流をもったのは、スキリニーンが征服に乗り出したときだけだった。

【スキリニーン】



本 拠 地：惑星クリンスク
宇宙年齢：332
特　　徴：あらゆる物資の貿易を行う
特記事項：ガリウスⅣ条約に調印しなかったため、着陸が禁止されている
ミリタリー・ユニットの特殊能力：歩兵のスパイ能力。
コマンドのシャーマンダンス能力
（ゲーム中に、スキリニーンがこれらの能力を使用することはありません）
弱　　点：特になし

生態と歴史

彼らは、衝撃を受けた人間にただ一言こう言った。「我々は開始する」。スーパーノヴァが惑星アースの衛星（月）に打ち込まれ、その1／4を吹き飛ばした。舞い上がった破片は白いリングを形成し、惑星アースを今も取り囲んでいる。すべてのスキリニーンは、ギャラクティック・クアという支配の哲学を信じている。この哲学には3つの原則がある。

1. スキリニーン人が見たものは、すべてスキリニーン帝国の財産になる。
2. スキリニーン人の宇宙には、いかなる種族も存在してはならない。
3. 宇宙はすべて、スキリニーンの宇宙である。

この常軌を逸した種族の存在が知られるようになったのは、50年ほど前のことである。彼らは初対面の相手に対し、自分たちは平和的な種族で、全宇宙の状況を調査していたと主張し、いくつか売りたいものがあると説明した。やがて彼らは、全宇宙に小さな貿易用宇宙ステーションを建設した。最初のステーションは人間の太陽系にある惑星マースに建設された。チュチュットの主星系にも別のステーションが建設された。シス、モーグ、レイルーの惑星の付近には大きな貿易基地を造った。しかし、スキリニーンは、タースだけを無視していた。タースの惑星には、自分たちが必要としている物資が存在しないからというのが、彼らの説明であった。スキリニーン

は、ウヴァモスクの領域にも基地を設けたかった。しかしウヴァモスクは基地を設置する権利を与えることを拒否した。

何年かが経過し、各種族たちの指導者が、スキリニーンとの貿易は経済活動になりえないことに気付きはじめた。スキリニーンは、安く買って高く売りつけるあこぎな貿易商だったからだ(おそらく現在もそうである)。取り引きにともないいざこざが多発した。しかし、全宇宙の平和のために、これらの種族はみな、貿易収支の向上を期待しつつ、スキリニーンとの取り引きを続けていた。4極戦争で多くの血を流した彼らは、新たな対立の火種をつくりたくなかったのである。

スキリニーンは、ひそかに自分以外の種族に対する陰謀を企てていた。各々の貿易基地には、戦闘用の宇宙船が隠されていたのである。スキリニーンの科学者は、各々の種族の弱点を見つけるべく調査に取り組んでいた。ある時、これらの貿易基地が、いっせいに各種族へと襲いかかった。

襲撃隊は、チュチュットの女王の住処に侵入し、女王を捕獲して、彼女を人質にとった。チュチュットの部隊が女王の救出を試みると、スキリニーンは彼女の体の断片を切り取って、それをチュチュットに送りつけた。

戦闘機がレイルーの連星に襲来し、有毒なガスを撒き散らして多くのルーテを殺した。大型の汚染爆弾によって、境界に近いウヴァモスクの惑星でも多くの死者が出た。遮蔽された多数の大艦隊が、準備のできていないモーグに一斉に襲いかかった。

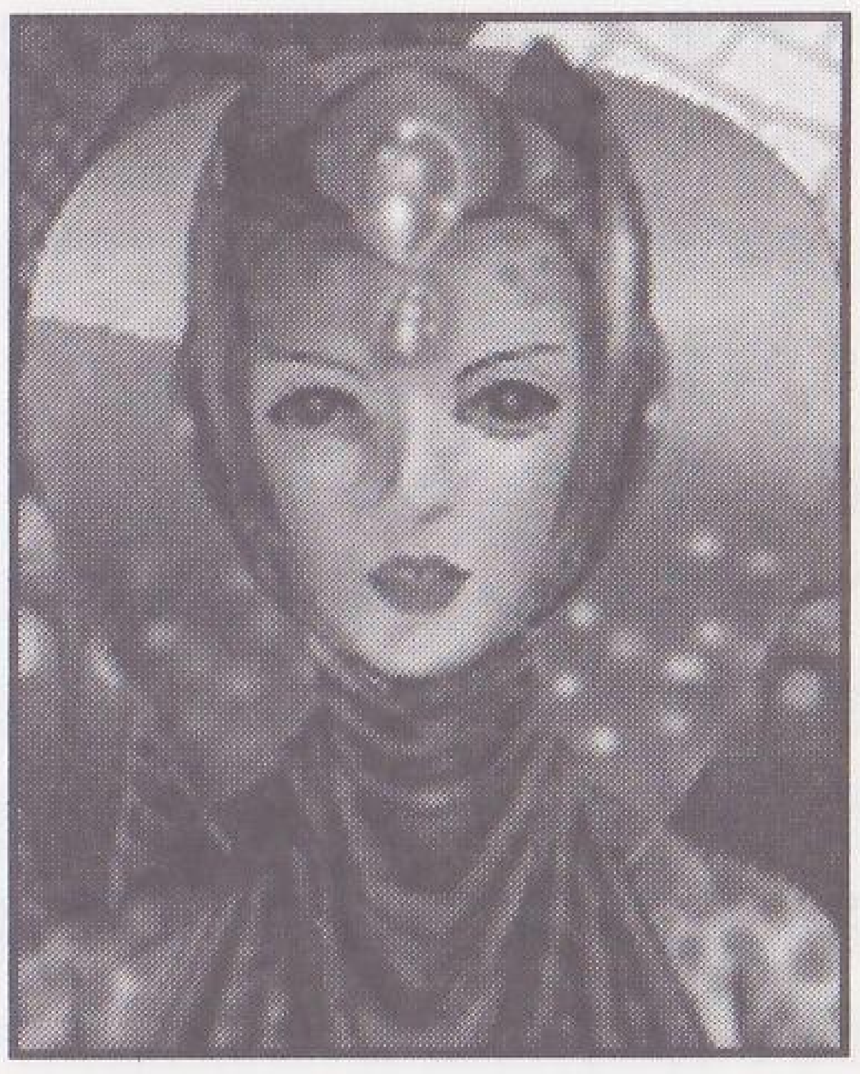
超心理的な能力を発揮できないようにするべく、スキリニーンはシスにリキッドの効力を失わせる特殊な錠剤を売りつけていた。シスが能力を回復させるには長い時間を必要とした。

スキリニーンは、タースに対してのみ、何の戦略も練っていなかった。そこまでしなくても勝てる…彼らはタースをそう見ていた。しかし、彼らは人間の決意をあまく見ていた。惑星アースの月の破壊は、人間の猛烈な怒りを呼び起こしていたのである。人間はタースに加勢し、スキリニーンは2種族の大軍団を相手に戦うことになった。

最終的に、スキリニーンは、自分たちの本拠地に撤収せざるをえなくなった。この戦い以来、スキリニーンへの復讐心は、7種族の間で共通のものとなっていった。

スキリニーン帝国は完全に崩壊した。しかし、惑星ガリウスⅣの衛星軌道を周回する半透明なスキリニーンの艦船の存在が確認されている。貿易を再開したいと願っているだけなのか、あるいはここを立ち去ることができない何らかの理由があるのか、それは不明である。

【トナンス】



本拠地：惑星コエリアⅢ
宇宙年齢：8
特記事項：生存が確認されているのは14人だけである

歴史

トナンスは、200年ほど前にスキリニーンの犠牲になった。スキリニーンは、トナンスの惑星コエリアⅢを無慈悲に襲った。当時のトナンス人は宇宙航行技術を習得したばかりであり、弱小な武器はスキリニーンの敵ではなかった。逃げ場を失った者たちは、原始的な宇宙船で全宇宙の未知の領域へと脱出した。しかし、宇宙船はすぐに撃ち落とされた。

宇宙船に乗り損ねた約100人のトナンス人たちは、避難するためのロケットの出発を待つために、惑星コエリアⅢの深い掩蔽壕に隠れた。しかしロケットはとうとう出発しなかった。そして、100人のトナンス人は地下に潜り続けざるをえなくなった。

200年の歳月経て、連合軍がスキリニーンの最後の征服を撃退した後、レイルーと人間の考古学者は、惑星コエリアⅢに降り立ち、トナンスの廃虚の発掘に着手した。彼らの発掘隊は、トナンスの生き残りが潜伏した掩蔽壕のある都市の廃虚を掘りはじめた。少しずつ悪化する環境の中で、トナンス人たちは少数ながら生き残っていた。時の経過と共に照明システムは機能が低下し、農業生産にも支障が出ていた。

こうして生き残ったのはわずかに14人だけであった。

200年もの間、トナンス人たちは掩蔽壕の中で生活した。空や星、太陽や地平線というものを見たことがなく、歌と伝承の中で聞いていただけだった。掩蔽壕の扉を開いて外に出たいと思った者もいたが、スキリニーンの存在に対する恐怖がその行動を押しとどめさせていた。トナンスは「上の世界」に対して大きな関心を持つようになった。やがて、その関心が、各々の種族の大使になるという決意に変わっていった。

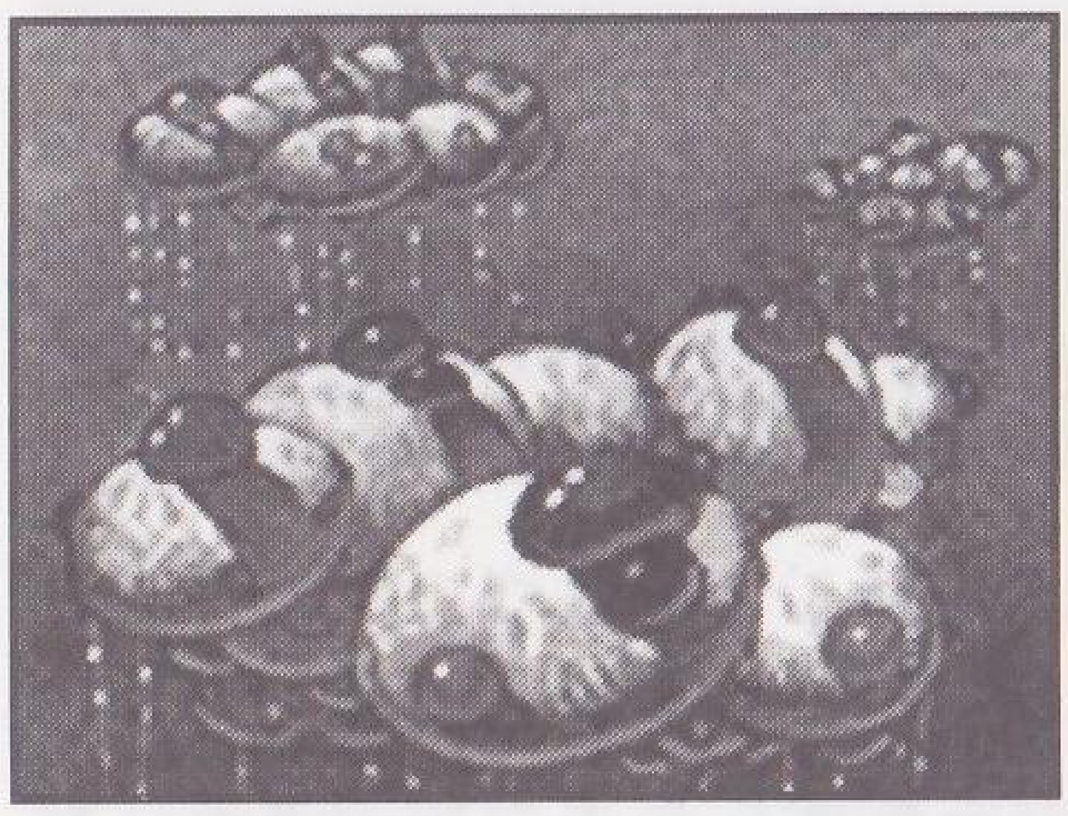
トナンスは人類の一種ではない。彼らの本当の姿は「3つの楕円形の球体が薄いオレンジ色の膜でつながった存在」と描写された。トナンスには、目でものを見る生命体に対して、自分を別の姿にして見せることができる特殊な超心理的能力がある。トナンスは決して本当の有機体になることはできない。ただ目で見たときにそう見えるようにするだけである。トナンスのつくりだす仮の姿には青い斑点が見える。トナンスは、自分たちを掩蔽壕の中から発見してくれた考古学者に敬意を表し、人間の姿と声を借りることにしているのである。

トナンスの生き残りであるウーランは、現在ガリウスⅣのオブザーバーとして、各種族の指導者への情報提供を行っている。

テクノロジー

～食糧、木材の技術～

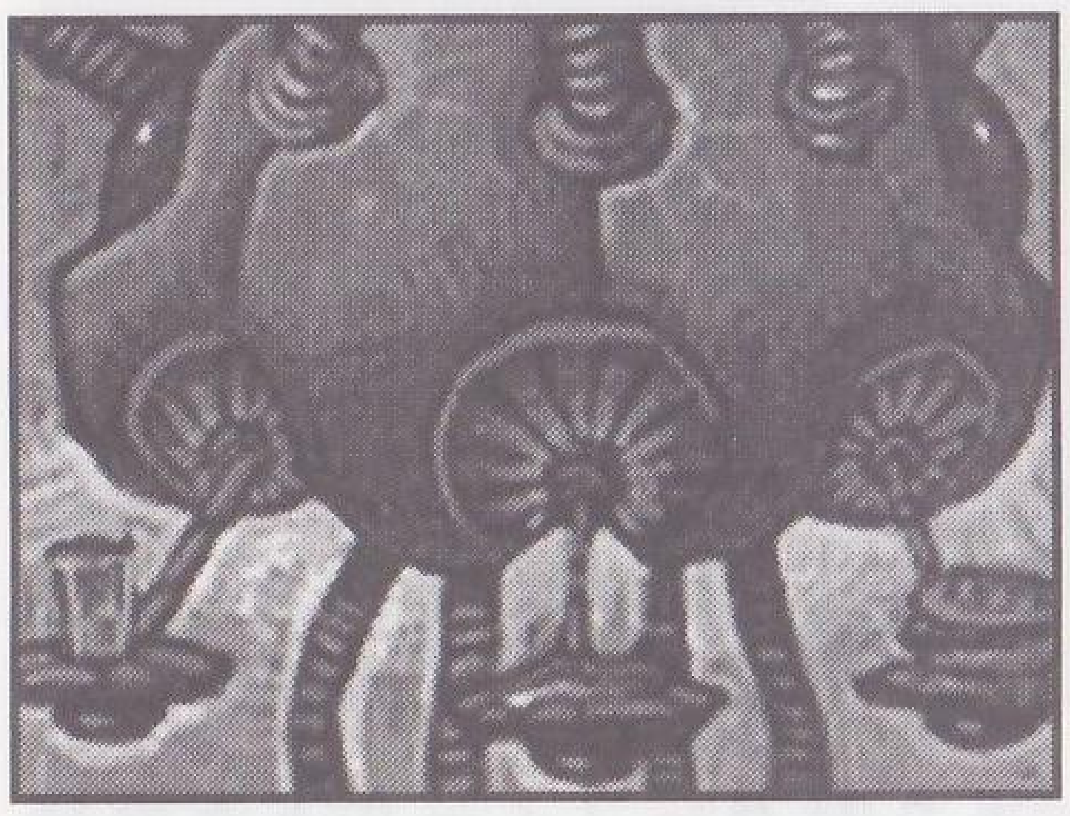
【化学培養技術】



分　　類：物資
技術レベル：1
開発作業量：50
基礎技術：なし
応用技術：分子結合技術
もたらす施設：培養農場
効　　果：食糧生産速度の向上

炭化水素とアンモニアの化合物を生成し、食糧を土で育てる必要がなくなる。食糧は、露地から温室による水耕栽培で生産されるようになり、気象環境に悩ませられながら行う農業から、自分たちで生育環境を制御する農業ができるようになる。この化合物は、空気にさらすと1週間ほど悪臭が続く。密封できる容器に保存することが望ましい。

【食糧複製技術】

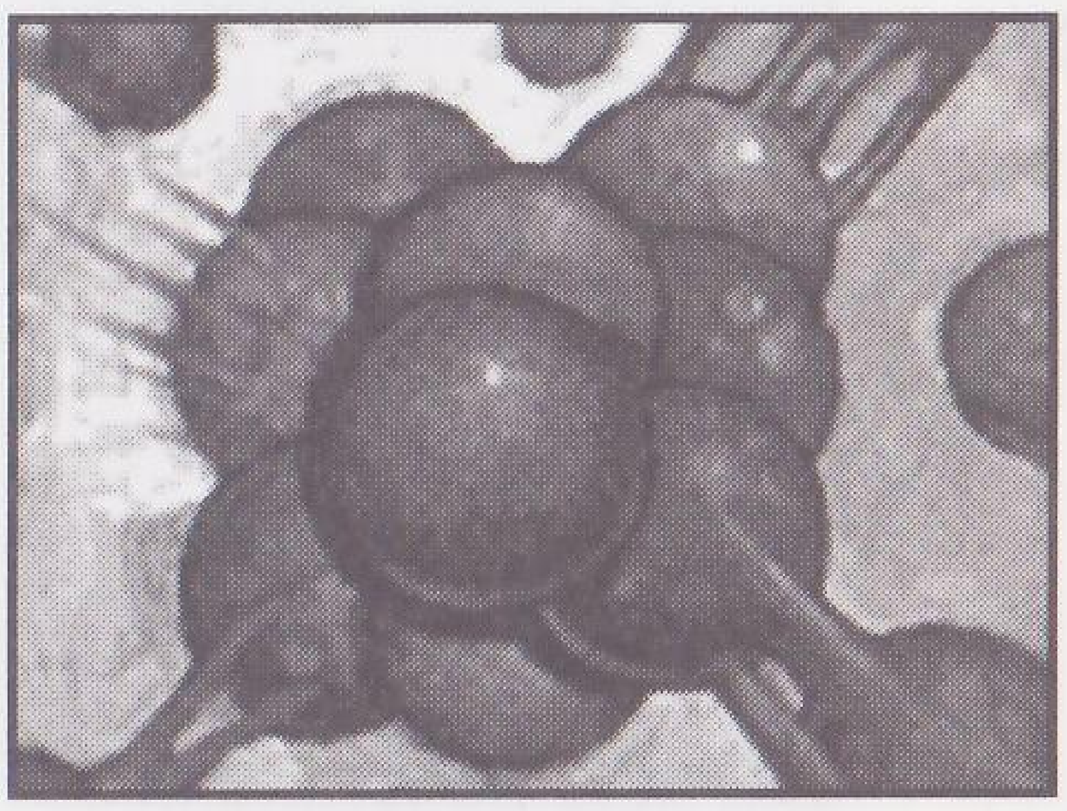


分　　類：物資
技術レベル：5
開発作業量：1000
基礎技術：トリディウム抽出技術
応用技術：なし
もたらす施設：複製農場
効　　果：食糧生産量の増加

食糧複製の初期の実験では、汚らしい原形質の灰色のかたまりができただけであり、それなりの食味をもったクローン食品を作り出すには、数多くの実験が不可欠だった。複製農場における食糧生産量は、培養農場を遥かに上回るため、この技術から得られる利益はきわめて大きい。複製された食糧は、味がよくないという者もいる。しかし、リプロ・テイストという特製のスパイスを振りかければ、複製された食品でも天然物とかわらない風味を楽しむことができる。

～エネルギー、反物質の技術～

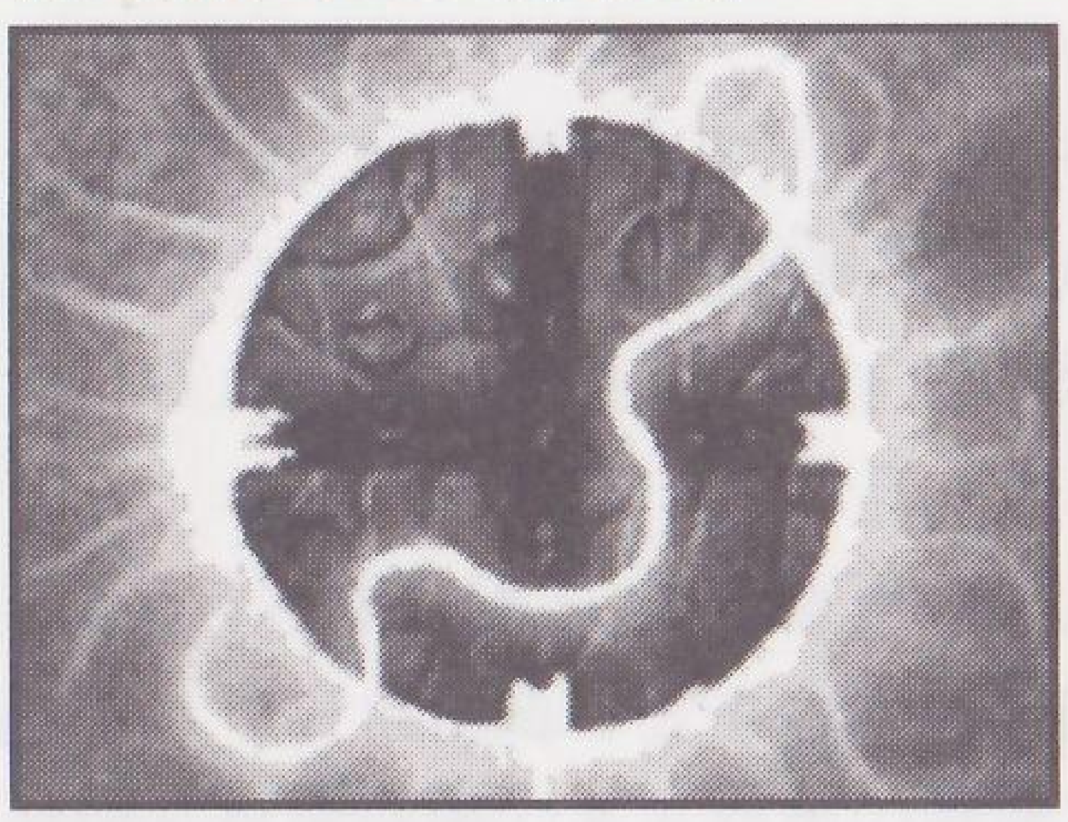
【核融合技術】



分　　類：物資
技術レベル：1
開発作業量：50
基 礎 技 術：なし
応 用 技 術：核融合キャノン技術、ショックウェーブ技術
もたらす施設：核融合発電所
効　　果：エネルギー生産量の増加

核融合は、きわめて有望な電力源である。2個の重水素の原子が結合してヘリウムになる。このときに生成されるエネルギーは、核分裂にともなうものよりも大きい。核融合の技術は、核融合キャノン技術や、ショックウェーブ技術という2つのテクノロジー開発にも不可欠である。核融合の技術を獲得すれば、強大なエネルギーの供給源である核融合発電所の建設も可能になる。

【反物質制御技術】

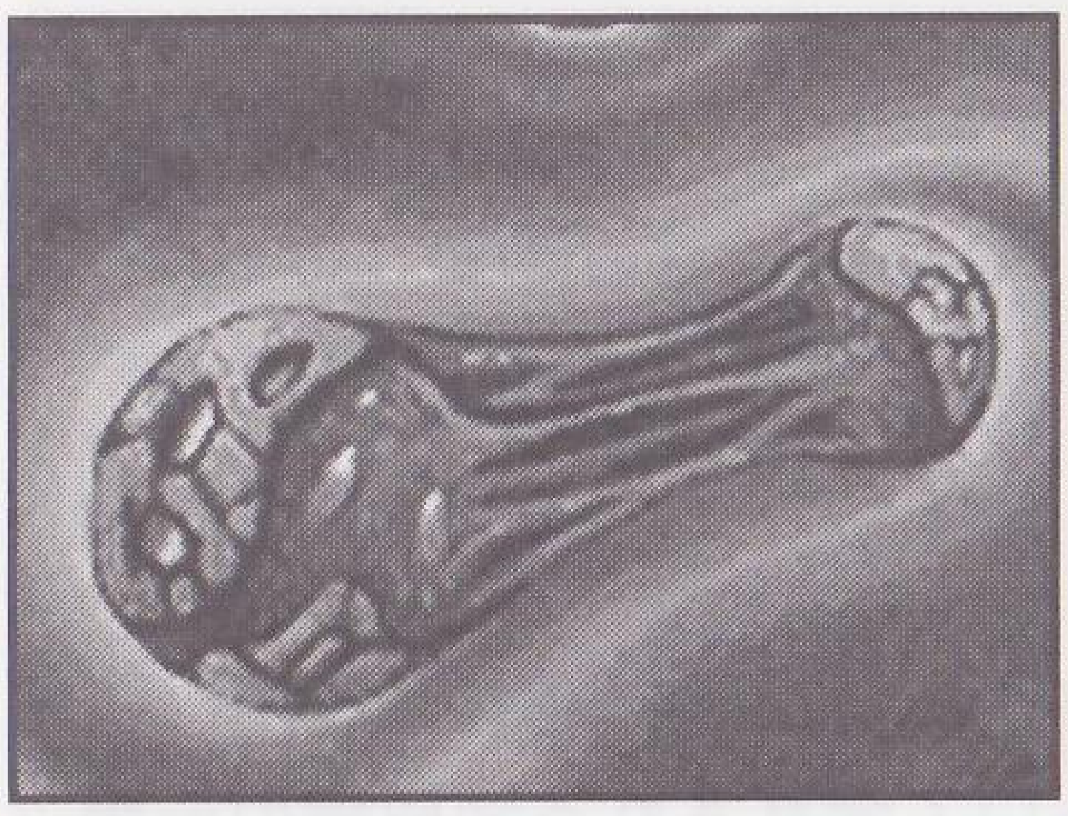


分　　類：物資
技術レベル：3
開発作業量：250
基 礎 技 術：核融合キャノン技術、分子結合技術
応 用 技 術：反物質ライフル技術、イオン兵器技術
もたらす施設：反物質発電所
効　　果：エネルギー生産量の増加、反物質の生産

反物質を格納するための特殊なタービンと保護フィールドは、きわめて強力なものである。まず最初に、封じ込めのためのフィールドを生成する。次にフィールドの中に反物質を生成する。反物質が空気に接触すると、きわめて激しい爆発が起こってしまうので、フィールドを直径50cmほどの球状になるまで一気に縮小する。そして、反物質を封じ込めたフィールドを、硬質プラスチック製の輸送容器に詰める。このエネルギー源は、反物質ビームとイオン兵器の開発に不可欠である。この技術を開発すれば、高出力の反物質発電所の建設も可能になる。

～鉄、エンデュリウムの技術～

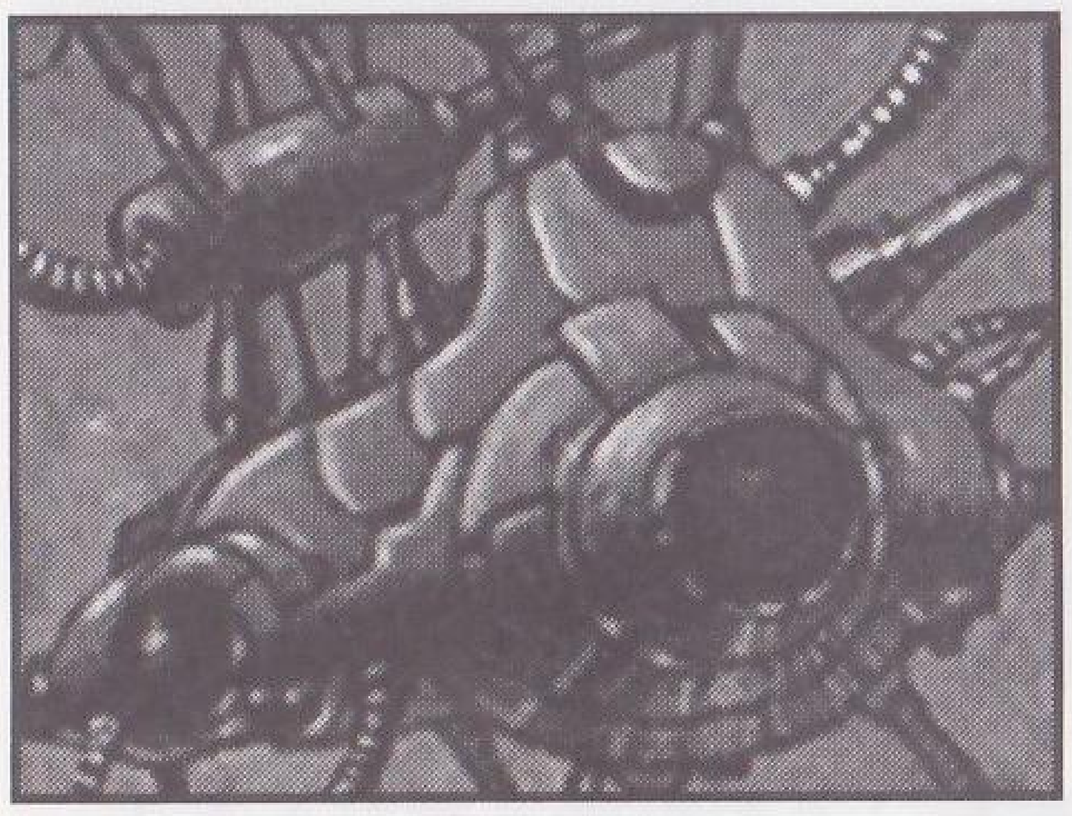
【分子結合技術】



分　　類：物資
技術レベル：2
開発作業量：労働者100
基礎技術：化学培養技術
応用技術：反物質制御技術、エネルギー偏向技術、エンデュリウム採掘技術
もたらす施設：マントル採掘場
効　　果：鉱物生産量の増加

分子を操作する手法の1つ。分子を吸着、あるいは結合させる特殊な皮膜を物質の表面につくる技術である。十分な量の皮膜をつくることができれば、そこに大量の分子を吸着させることができる。この処理技術の最も有効な応用分野は、鉱石の採掘である。この技術によって処理が施されたドリルは、軸の内側に溶けた鉄の分子を取り込むことができ、さらにエンデュリウムの分子も採取可能である。この技術によって、金属の生産量が大幅に増加する。

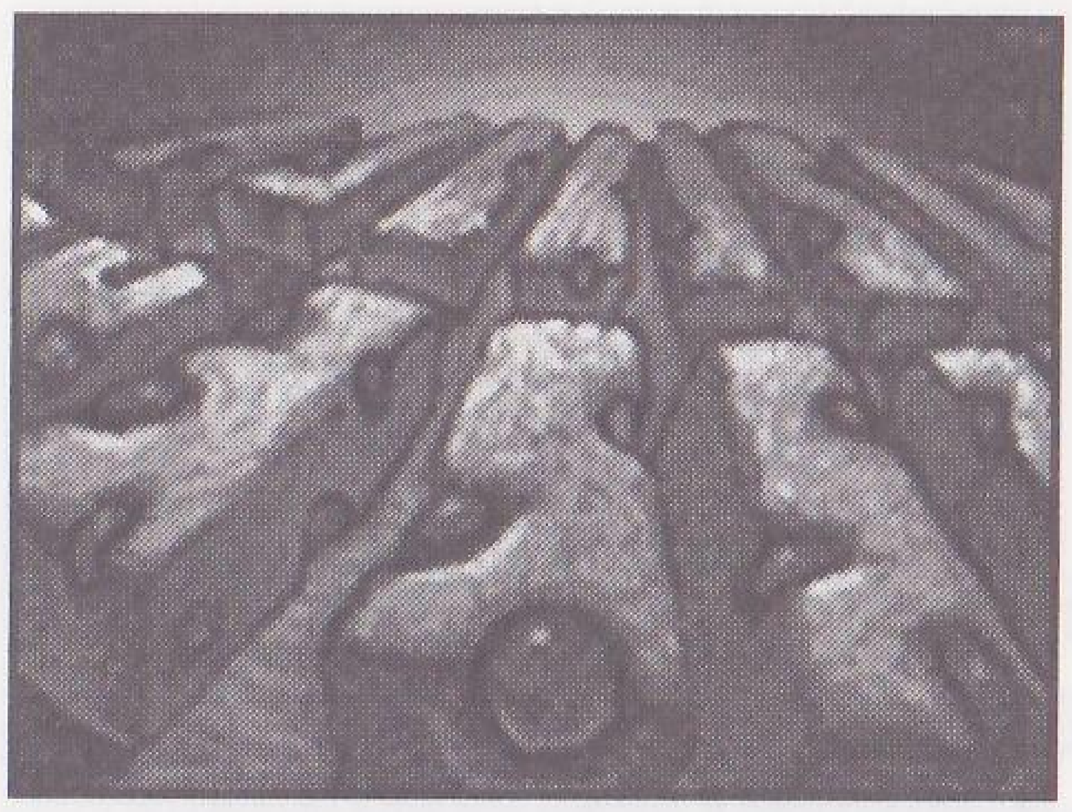
【亜空間探査技術】



分　　類：物資
技術レベル：5
開発作業量：労働者1000
基礎技術：思考感応型制御技術
応用技術：なし
もたらす施設：亜空間採掘場
効　　果：鉱物生産量の増加

ハイパーウェーブを用い、亜空間にある鉄やエンデュリウムの分子を検出し、エネルギーに変換する技術である。このエネルギーは、金属へと変換するために、さらにチャンバーへと投入される。亜空間採掘場のオペレーターは、作業中に放出される強烈な光線から目を守るため、特殊な保護眼鏡を着用しなければならない。これは、全宇宙において最も効率の良い採掘法である。

【エンデュリウム採掘技術】

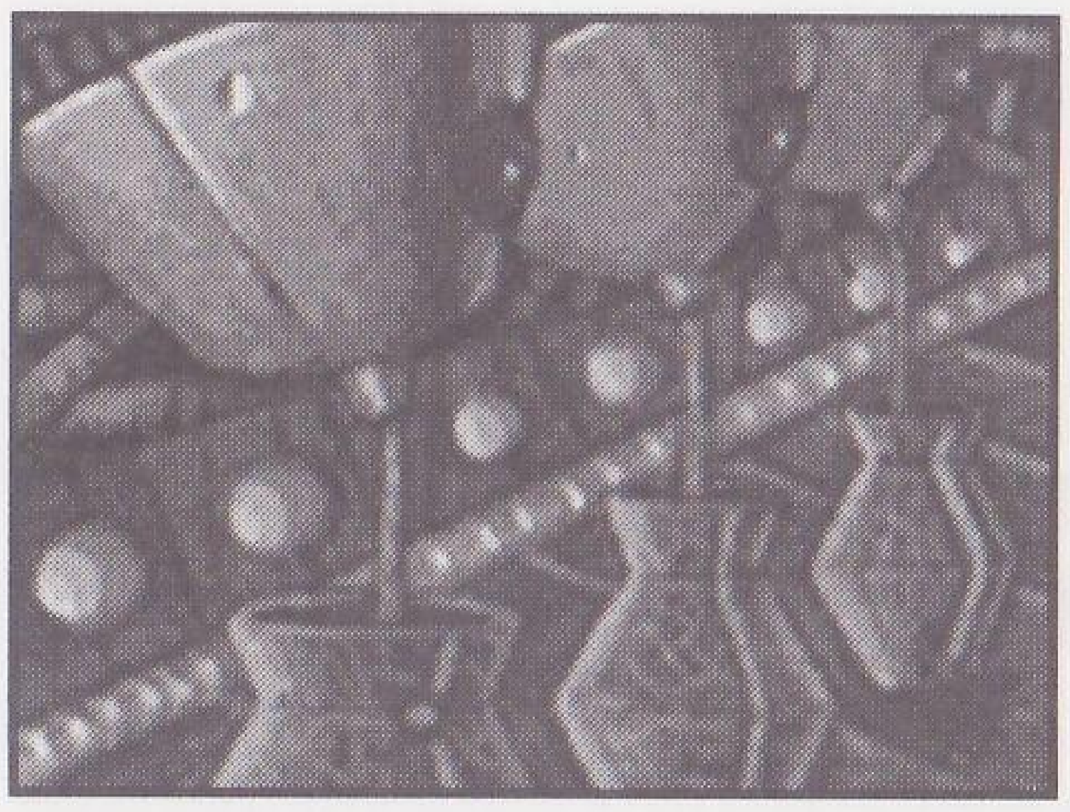


分　　類：物資
技術レベル：3
開発作業量：労働者250
基礎技術：分子結合技術、核融合キャノン技術
応用技術：トリディウム抽出技術
もたらす物資：エンデュリウム
効　　果：エンデュリウムの生産

きわめて硬い鉱石エンデュリウムは、特殊な分子結合処理を施された掘削システムを用いることで採掘できるようになる。エンデュリウムは、森林の地下において発見される変成岩の一種である。石炭が古代の植物から生まれたように、エンデュリウムはミネラル分に富んだ森林の土壌から生まれた。鉄に比べるとかなり埋蔵量が少なく、5倍の価値がある。

～スチール、トリディウムの技術～

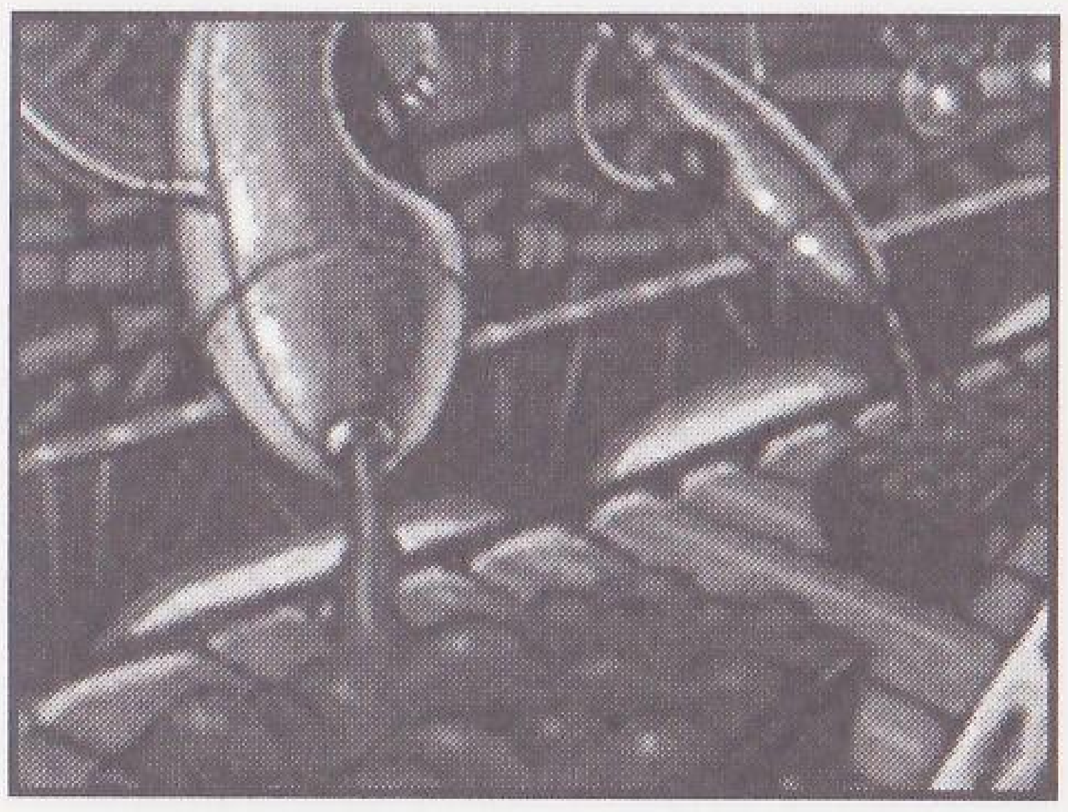
【精錬技術】



分　　類：物資
技術レベル：1
開発作業量：労働者50
基礎技術：なし
応用技術：自動制御工学、浮上走行技術
もたらす物資：スチール
効　　果：鉄からスチールへの精錬

精錬は、鉄をスチールに変える技術である。科学者は、工業的に鉄鉱石をスチールに変化させるための製鉄と炉の研究を行う。スチールには鉄の5倍の価値がある。

【トリディウム抽出技術】

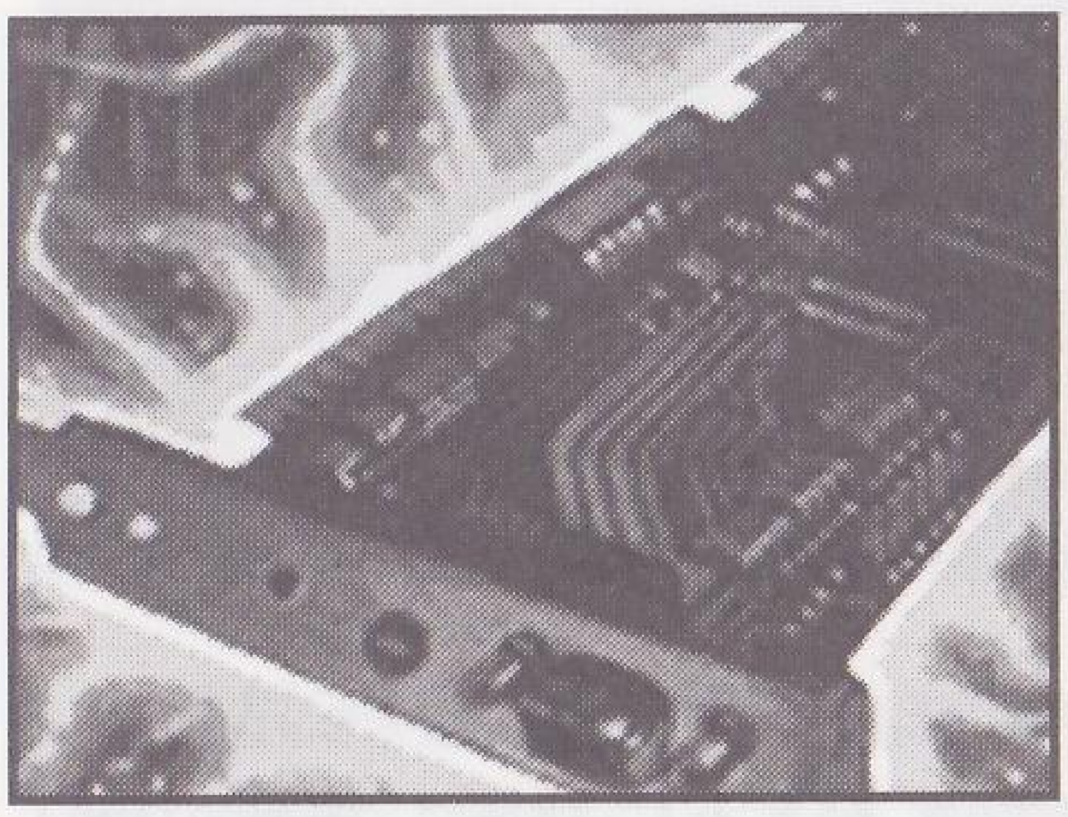


分　　類：物資
技術レベル：4
開発作業量：労働者500
基礎技術：エンデュリウム採掘技術
応用技術：食糧複製技術
もたらす物資：トリディウム
効　　果：エンデュリウムからトリディウムを抽出

鉄鉱石をスチールに変えられるように、エンデュリウムも精練によってトリディウムに変えることができる。トリディウムは、鉄とエンデュリウム、そして炭素からなる合金である。製鉄所は、トリディウム製造の際の高温に耐えられるように補強する必要がある。トリディウムは全宇宙最強の金属で、鉄の10倍の価値がある。

～エレクトロニクスの技術～

【電子工学】

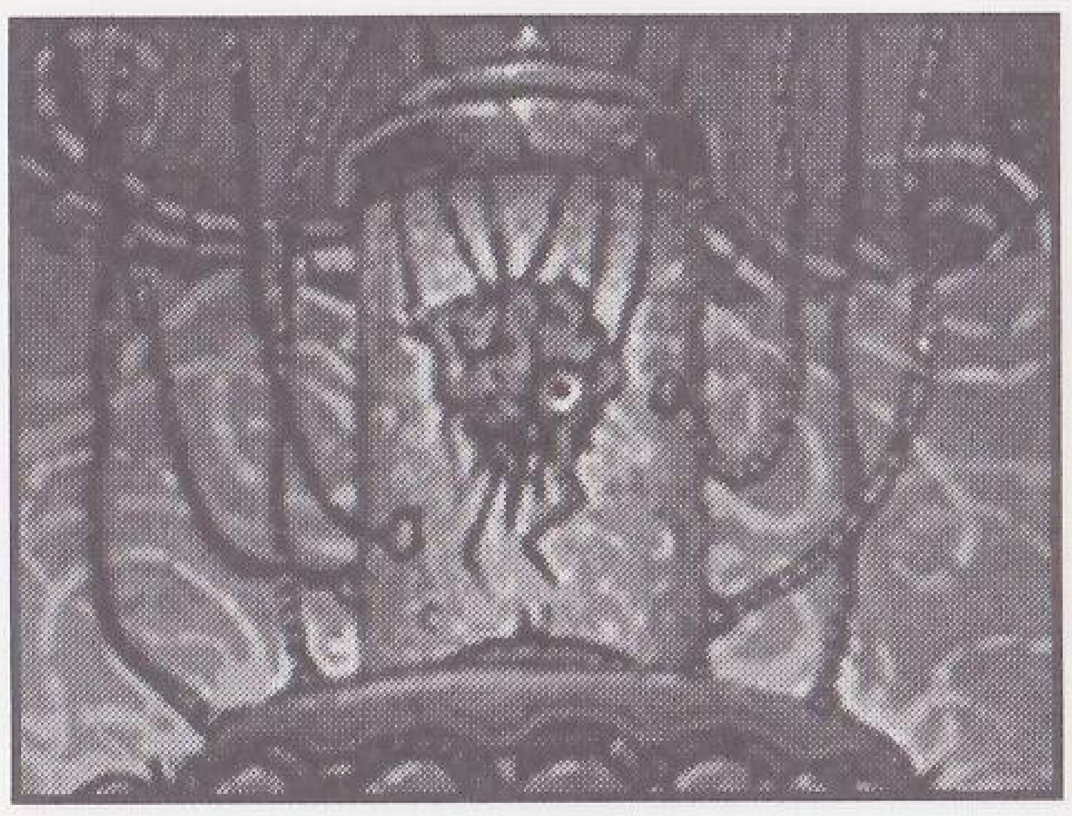


分　　　類：物資
技術レベル：1
開発作業量：労働者50
基礎技術：なし
応用技術：ロケット工学、地対空ミサイル技術、電脳工学
もたらす物資：電子部品
効　　　果：電子部品の製造

研究所、技術研究所、高等技術研究所では、電子部品を製造できる。コマンドやスカウトといったミリタリー・ユニットの作成には、ハイパーウェーブ送信機が不可欠であり、送信機の製造には電子工学が不可欠である。

～テクノロジー開発の技術～

【電脳工学】

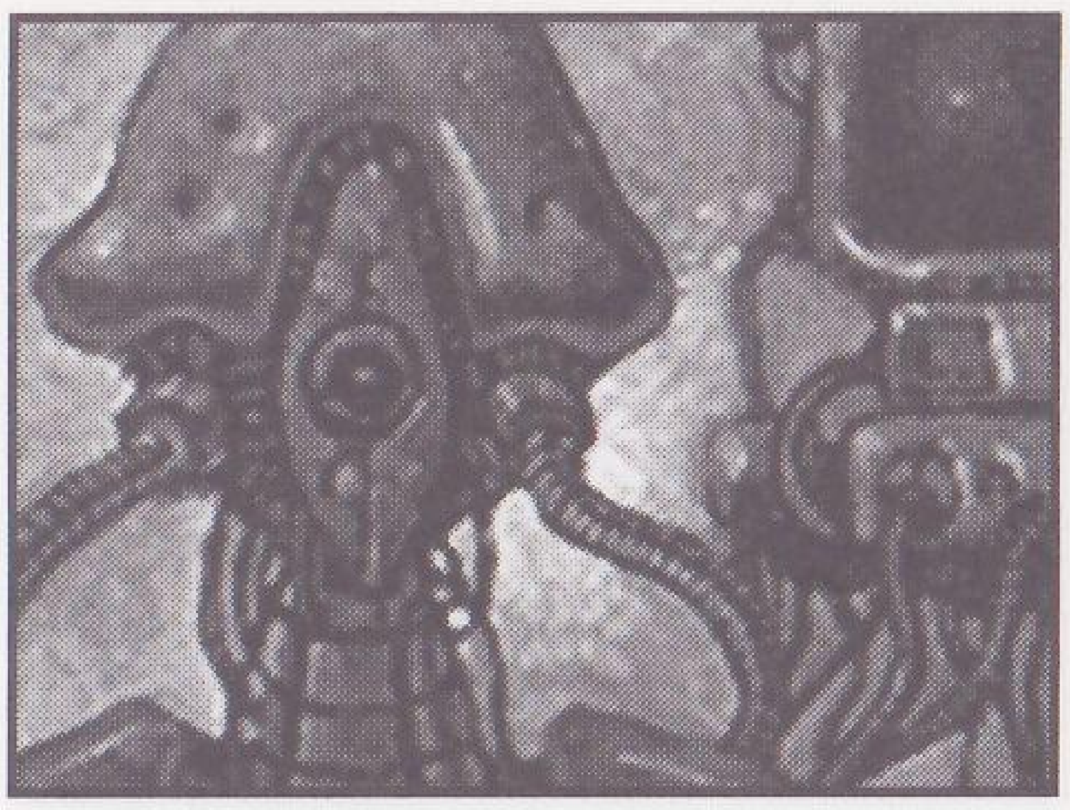


分　　　類：コロニー開発
技術レベル：2
開発作業量：労働者100
基礎技術：電子工学
応用技術：金属複製技術、電子頭脳技術
もたらす施設：技術研究所
効　　　果：テクノロジー開発速度の向上

カオス理論を組み込んだ特殊なコンピュータを用いた技術である。目的の物や工程のモデルをプログラムすることで、テクノロジー開発のスピードが著しく速くなる。与えられたモデルは、きわめて例外的なものも含む、あらゆる故障パターンを想定して評価される。これによって、計画の初期の段階で欠陥を発見することが可能だ。高速で計算するために、カオス・コンピュータには超大容量の記憶装置が必要となる。これに対応できるのは、有機的な神経組織だけである。神経組織は、コンピュータの要求にあわせて合成的に成長することができる。

コンピュータで稼働するオペレーティング・システム「XOS」は、電子部品の生産速度も向上させる。XOSのプログラムには、電子機器製造用の装置に接続するための特別なツールが用意されている。

【思考感応型制御技術】

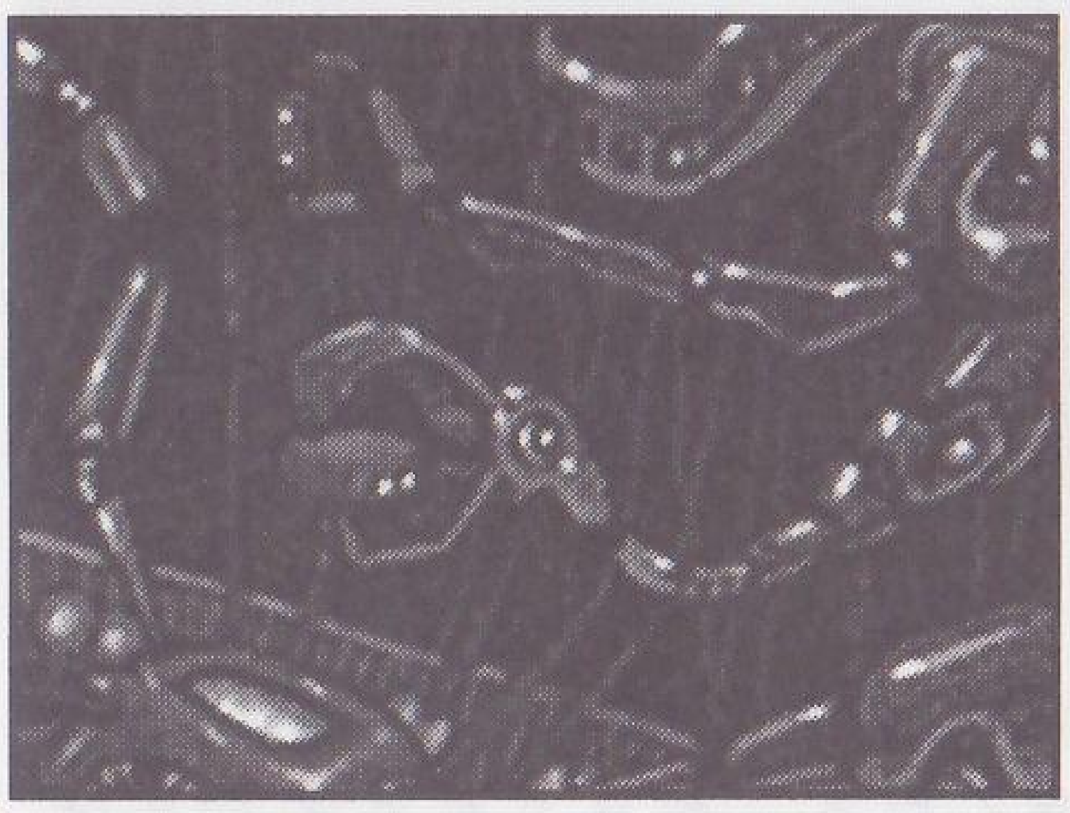


分　　類：コロニー開発
技術レベル：4
開発作業量：労働者500
基礎技術：電子頭脳技術
応用技術：亜空間探査技術、遮蔽技術、強化装甲技術
もたらす施設：高等技術研究所
効　　果：テクノロジー開発速度の向上

2人以上の脳を接続することができる、通信速度64テラボーの特殊なモデムを用いる技術である。モデムの接続によって、簡単で明瞭なコミュニケーションができるようになる。複数の個人の脳とコンピュータのネットワークが完璧に調和して機能する。この完璧なデータ共有環境において、数多くの複雑な問題を迅速に解決できる。ただ、接続された者の間で相手の個人的な思いが筒抜けになってしまうため、思わぬ関係の悪化をまねく恐れもある。しかし、幸運にも、送信するデータのふるいわけを行うヘッドワッチという特殊なプログラムの開発に成功し、関係のないデータはブロックできるようになった。

～工業生産の技術～

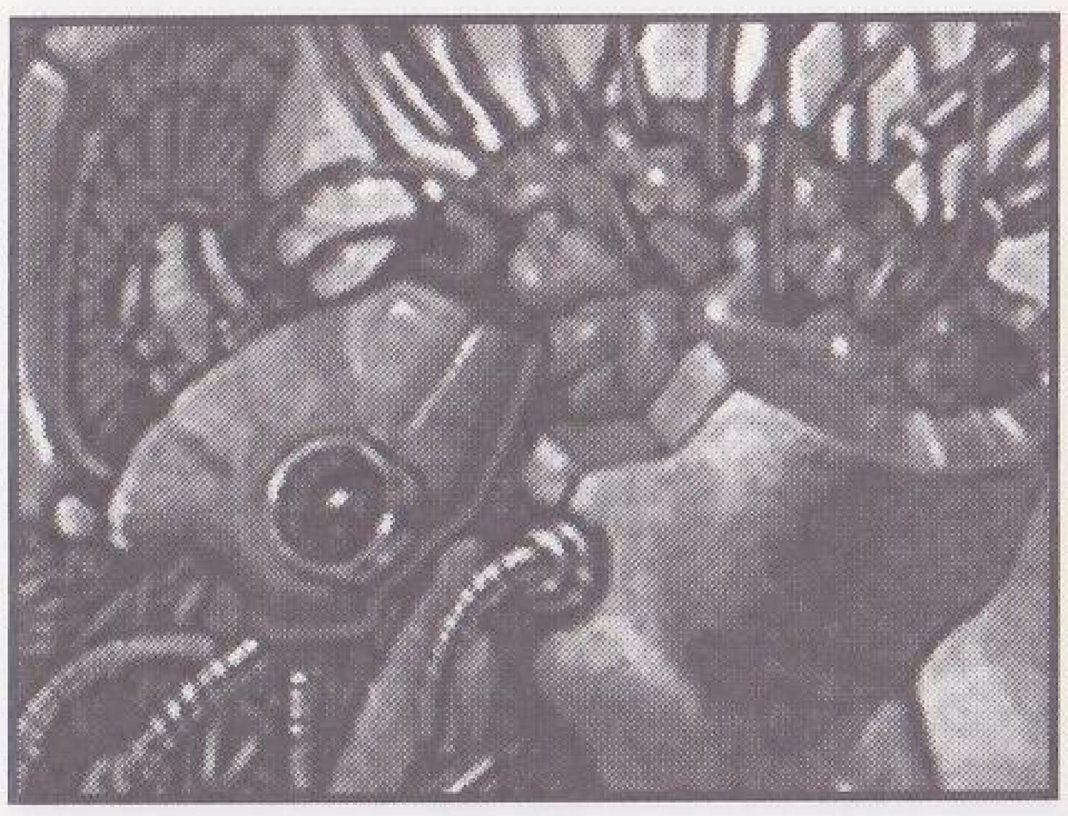
【自動制御工学】



分　　類：コロニー開発
技術レベル：2
開発作業量：労働者100
基礎技術：精錬技術
応用技術：金属複製技術、電子頭脳技術
もたらす施設：自動化工場
効　　果：ミリタリー･ユニット作成速度の向上

コンピュータ化されたコンベアーシステムで、工場の製造工程を合理化する技術。自動化された生産ラインでは、製造装置への物資の供給が迅速に行われる。ミリタリー･ユニットの生産に大量の物資が必要だとすると、可動している製造装置に必要な量の物資が自動的に投入される。生産ラインのどこかで障害が発生すると、迂回路が設定される。緊急にキャノンがほしいような場合、このようなオートメーションの技術が不可欠である。

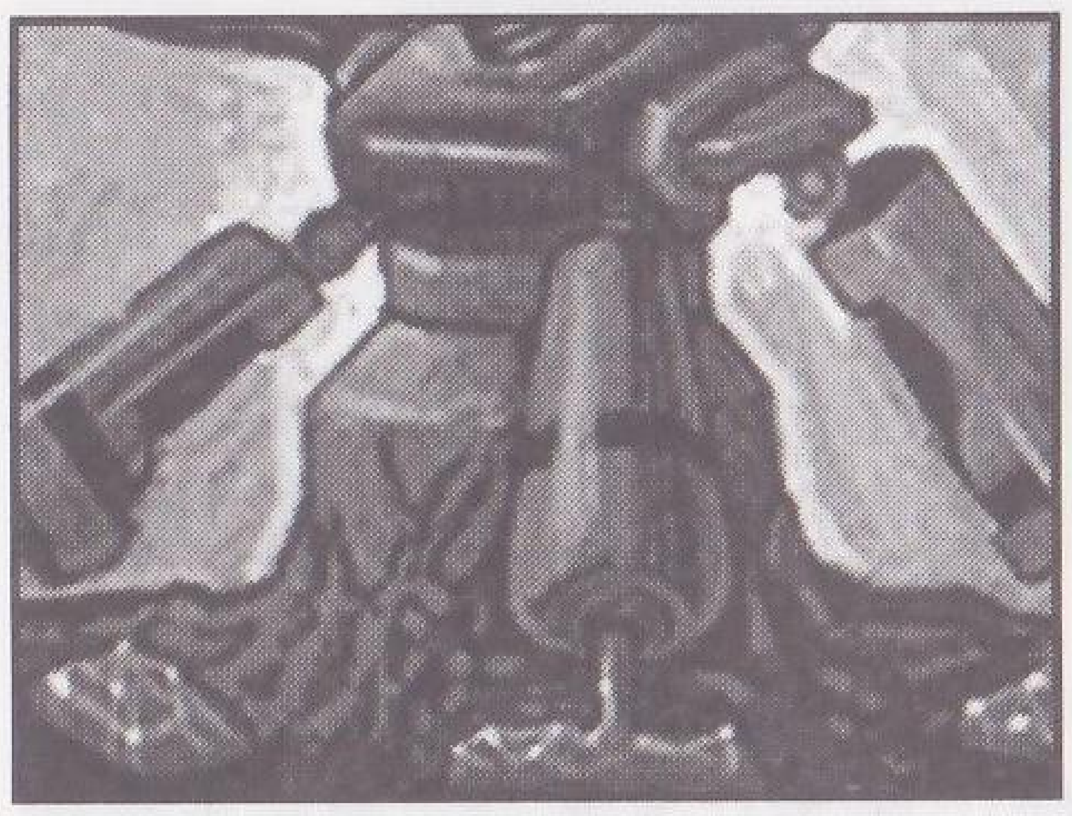
【電子頭脳技術】



分　　　類：コロニー開発
技術レベル：3
開発作業量：労働者250
基礎技術：電脳工学、自動制御工学
応用技術：思考感応型制御技術
もたらす施設：ロボテック工場
効　　　果：生産速度の向上

単純な構造のロボットは、工場で自動化されたコンベアーシステムの監視のために造られる。そのようなロボットには、通常の腕より柔軟性が高い多関節型の腕が取り付けられている。一定の位置に固定されたロボットの前をさまざまな物資や銃の部品、エンジンの部品が流れていくと、ロボットの電子的な目がそれを認識する。なにか欠陥が発見されると、腕で不良品をつまんで、廃棄用のコンベアーに投入する。不良品は、部品ごとに分解されて再利用される。今やほとんどの工場労働者は、ガラスに囲まれたオフィスでロボットの仕事ぶりを見ながら1日を過ごす。中には、コーヒーを注いでくれる特別なロボットを設置した工場もあるようだ。

【金属複製技術】

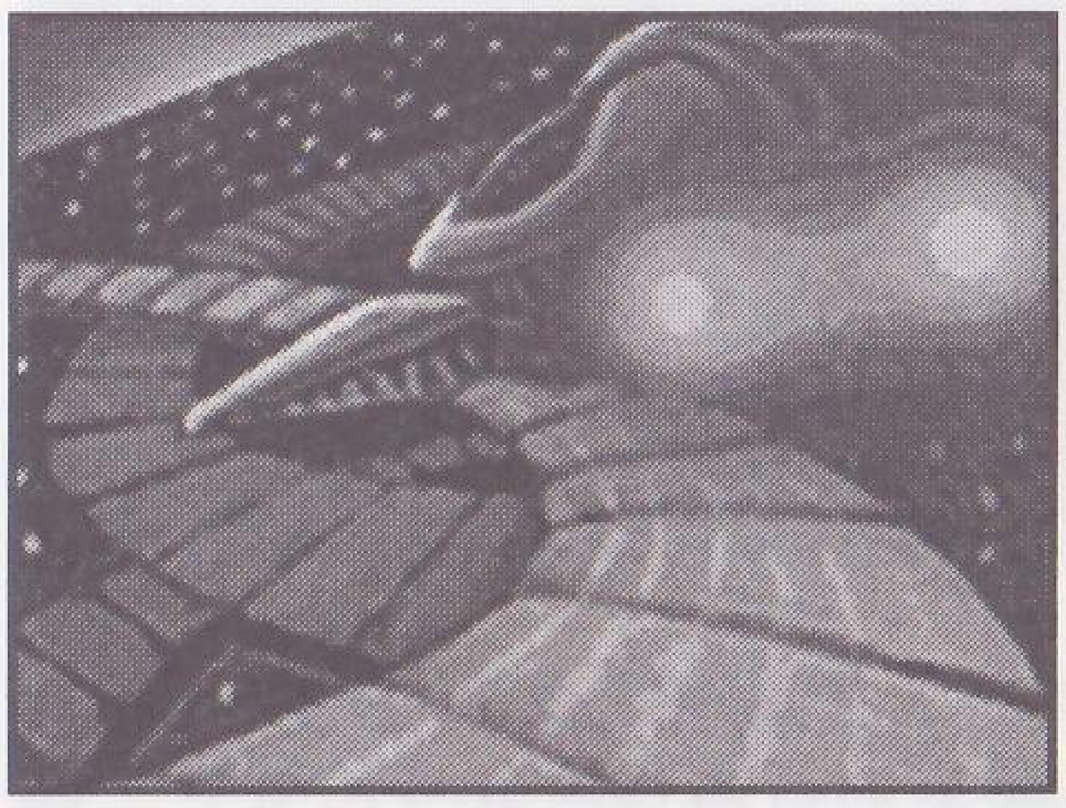


分　　　類：コロニー開発
技術レベル：4
開発作業量：労働者500
基礎技術：電脳工学、自動制御工学
応用技術：なし
もたらす施設：複製工場
効　　　果：ミリタリー･ユニット生産速度の向上

金属複製技術を開発することで、スチールからトリディウムまでの金属の複製ができるようになる。金属を複製機にかけると、金属在庫量が大きく増える。こうして複製された金属は、製造中のさまざまなミリタリー･ユニットの製造物資として利用される。したがって、複製工場があれば、文字どおり続々とミリタリー･ユニットを生産できるようになるのだ。

～運輸の技術～

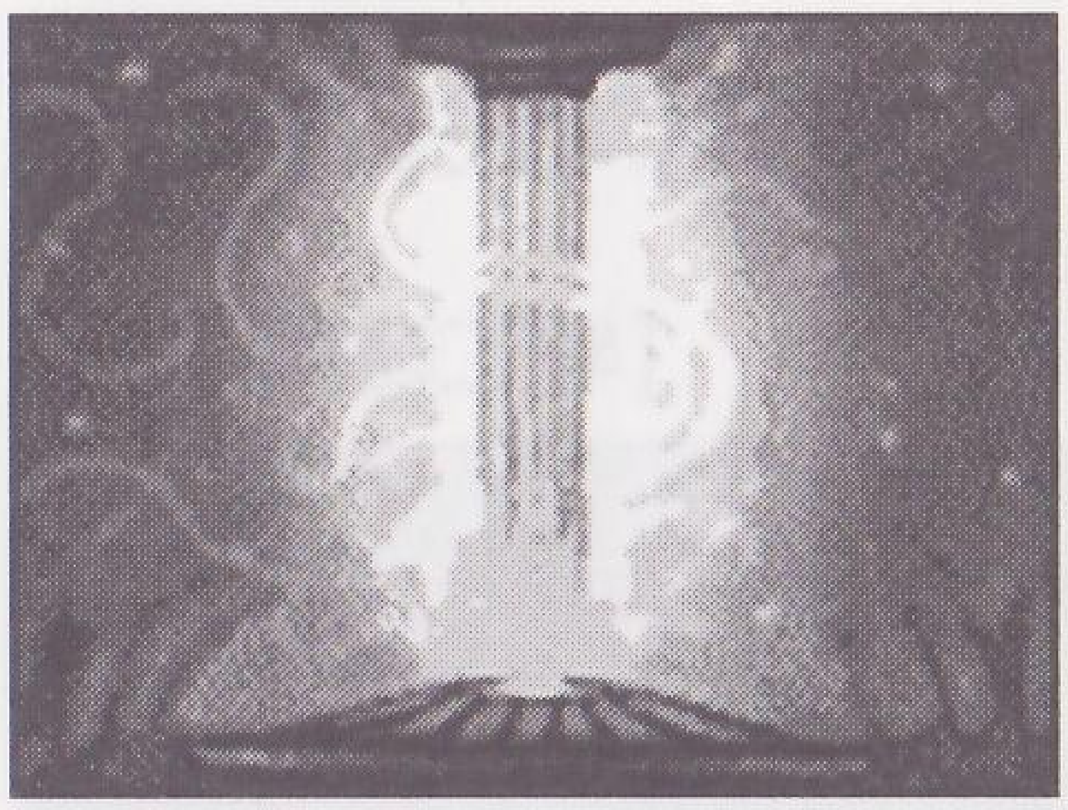
【浮上走行技術】



分　　類：コロニー開発
技術レベル：2
開発作業量：労働者100
基礎技術：精錬技術
応用技術：なし
効　　果：1回の輸送で資金1のコスト削減

ホーバーシップの運行をスムーズにし、1回の輸送あたり資金1のコスト削減を可能にする技術である。浮上路面には小さな空気孔がある。この孔から、ホーバーシップの底面に空気を吹きつけて、トラックの走行を助けるようになっている。

【転送技術】



分　　類：コロニー開発
技術レベル：7
開発作業量：労働者5000
基礎技術：反物質ビーム技術、完全遮蔽技術
応用技術：なし
効　　果：輸送コストがかからない。ミリタリー・ユニット移動範囲の拡大

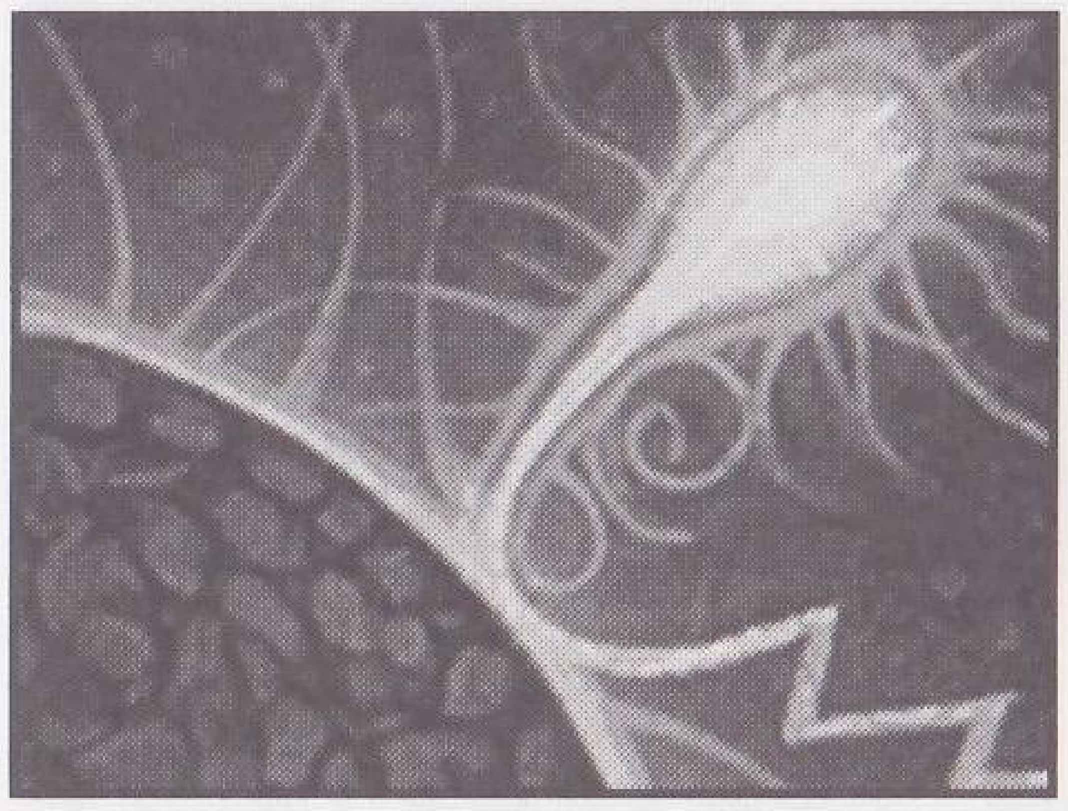
この技術が開発されると、コロニーの全域にトランスポーターデッキが建設される。倉庫とほぼ同じ規模のデッキは、非生命体の物質を分子レベルにまで分解し、遠方にあるデッキへと送信することができる。受信したデッキは分子の流れを分析し、再構成して元の物質に復元するのである。この方法を使えば、輸送コストはいっさいかからなくなる。

トランスポーターデッキには、もう1つ重要な使い道がある。遠方にあるミリタリー・ユニットの燃料タンクに燃料を送ることができるのだ。これによって、ミリタリー・ユニットをより遠方まで派遣できるようになる。このふたつの機能は、転送技術の開発が終わるとすぐに利用できるようになる。

トランスポーターデッキは、人間が多く用いる装置で、その昔、古い娯楽番組で非現実的な高出力のデッキが仮想の装置として描かれていた。人間たちの仮想のデッキは、生命体の分解と再構成も可能な装置であった。

～コロニー防衛の技術～

【エネルギー偏向技術】



分　　　類：コロニー開発
技術レベル：3
開発作業量：労働者250
基 礎 技 術：分子結合技術、核融合キャノン技術
もたらす施設：エネルギー防衛システム
応 用 技 術：なし
効　　　果：コロニー防衛能力の強化

反射鏡を用い、侵入者に対して強力なエネルギービームを放射する。分子結合の技術によって、エネルギー粒子そのものを空気中に放射できるようになった。エネルギー粒子を結合させることで、大量のエネルギービームを生成する。このビームには、核融合キャノンに匹敵する威力がある。

【反物質偏向技術】

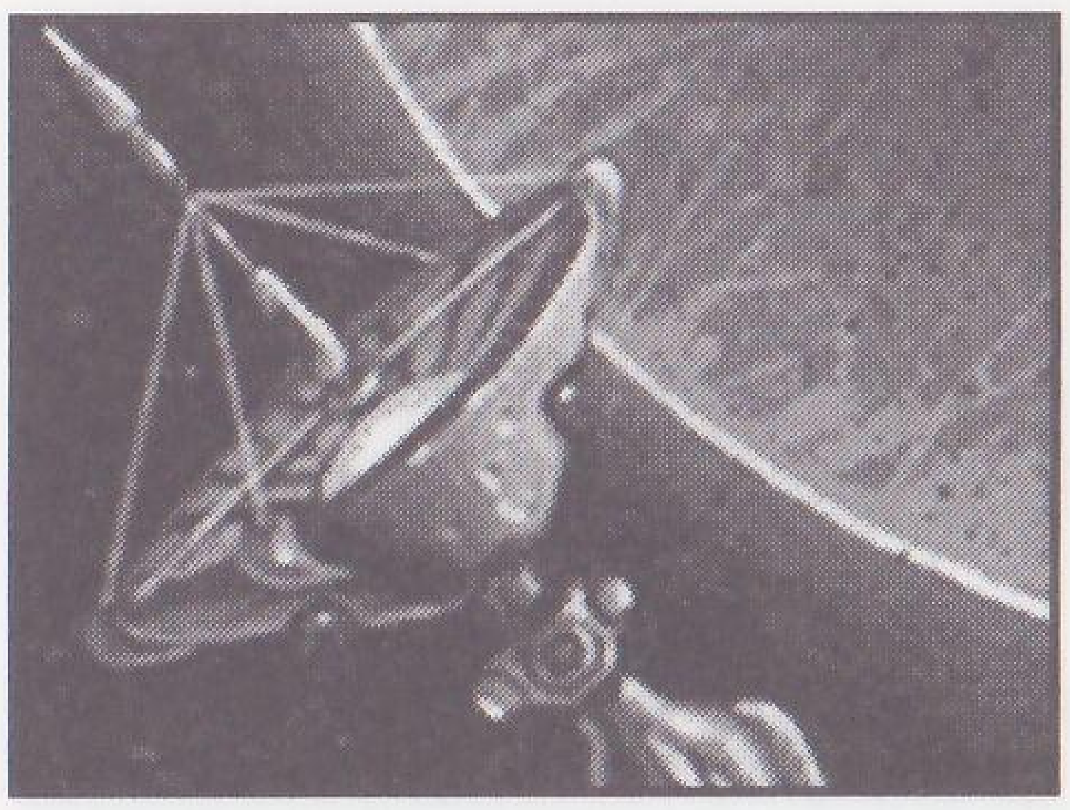


分　　　類：コロニー開発
技術レベル：5
開発作業量：労働者1000
基 礎 技 術：監視衛星技術
もたらす施設：反物質防衛システム
応 用 技 術：なし
効　　　果：コロニー防衛能力の強化

反物質偏向技術は、内蔵の反物質格納容器を利用する。反物質を封じ込めているフィールドの一部を一時的に破り、大量の反物質を、反物質シールドが施された反射鏡に向けて噴出させる。反物質防衛システムは、この反射鏡を操作して、射程距離内にいるあらゆる攻撃ユニットを狙い、反物質ビームの速射を浴びせることができる。これはコロニーに建設できる最強の防衛システムである。

～偵察の技術～

【監視衛星技術】

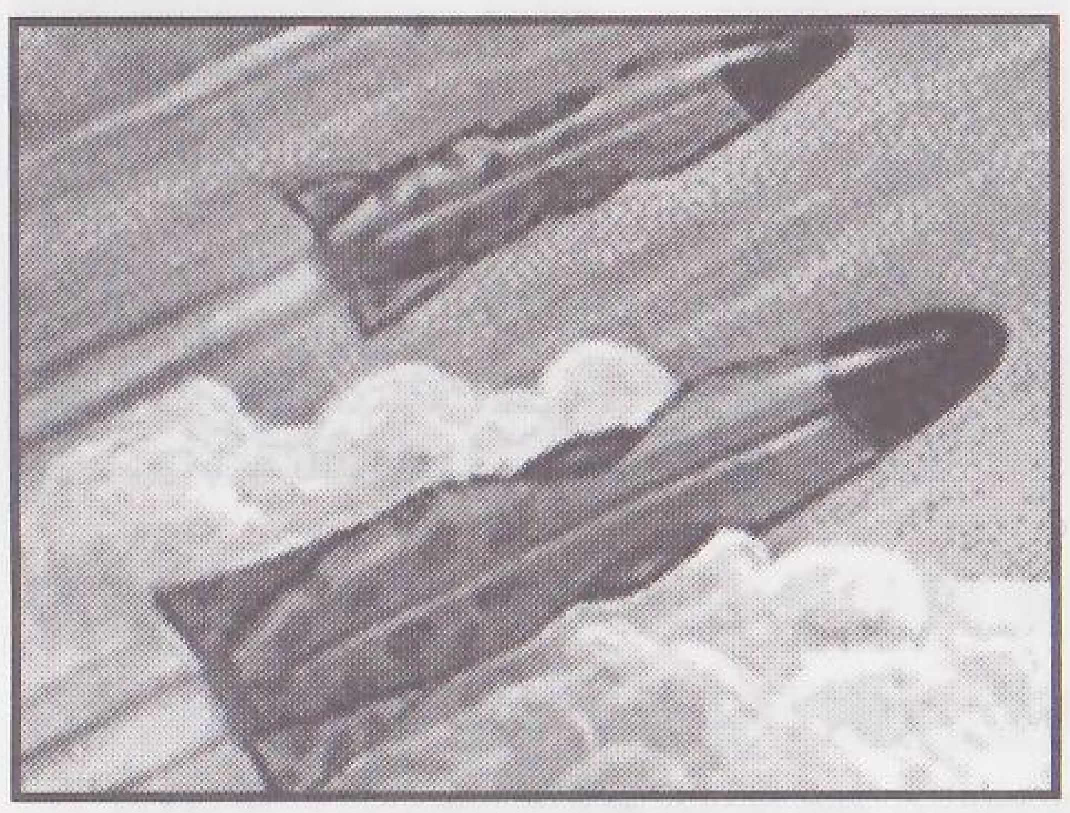


分　　　類：コロニー開発
技術レベル：4
開発作業量：労働者500
基礎技術：ロケット工学
応用技術：反物質偏向技術
もたらす施設：アサルトミサイル基地
効　　　果：ワールドマップ表示範囲の拡大

監視衛星を打ち上げることで、ワールドマップに表示できる範囲を広げることができる。敵のミリタリー・ユニットの動向もわかるようになるので、競合するコロニーがこちらのテリトリーへの侵略を計画しているかどうかもわかるようになる。監視衛星の打ち上げには、地下格納庫兼発射台が必要となる。この技術を利用して、アサルトミサイル基地も建てられるようになる。

～軍事の技術～

【地対空ミサイル技術】



分　　　類：軍事技術
技術レベル：2
開発作業量：労働者100
基礎技術：電子工学
応用技術：なし
もたらすミリタリー・ユニット：SAM歩兵
効　　　果：地上の目標にも有効

携帯型の地対空ミサイルを歩兵と戦闘機に配備するのが、最も戦略的な手段とされている。このミサイルには、空気とロケット燃料を使用した特殊な推進システムが搭載されている。点火すると、圧縮空気によって射出され、20mまでは空気を使った安全な推進システムで飛行する。したがって、発射した歩兵が火炎で負傷する危険がない。安全な距離に達すると、ミサイルはロケット燃料に点火し、加速して目標を目指す。戦闘機やミサイルの撃墜に成功する率が高く、このミサイルを携帯した者は、高い対空戦闘能力を持つ歩兵となる。地上目標も攻撃することができ、レーザー砲への対抗策として特に有効である。

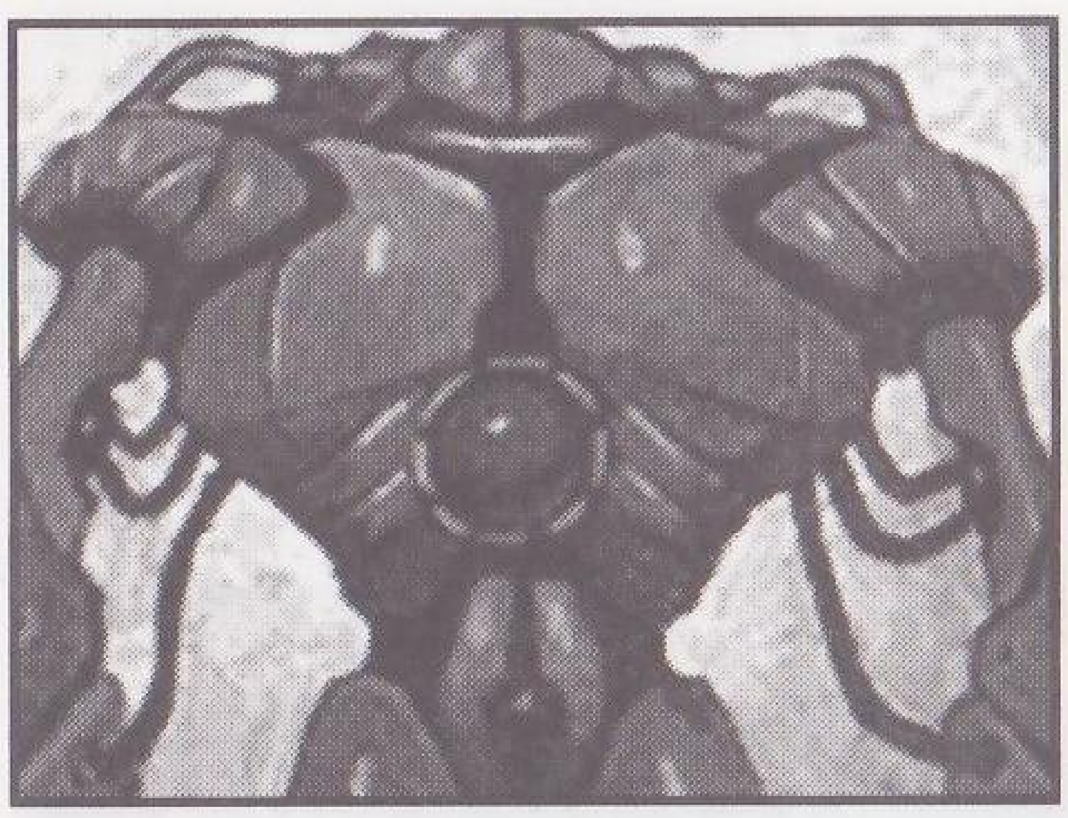
【反物質ライフル技術】



分　　類：軍事技術
技術レベル：4
開発作業量：労働者500
基 礎 技 術：反物質制御技術
応 用 技 術：対消滅ビーム技術
もたらすミリタリー・ユニット：重装歩兵

このライフルの引金を引くと、反物質を封じ込めた小さなフィールドが連続して発射される。フィールドを受けた物質は、瞬時にエネルギーに変換される。発射されたフィールドの持続時間はわずか1.5秒しかないが、きわめて多くの歩兵、キャノン、その他の敵を粉砕できる。

【強化装甲技術】

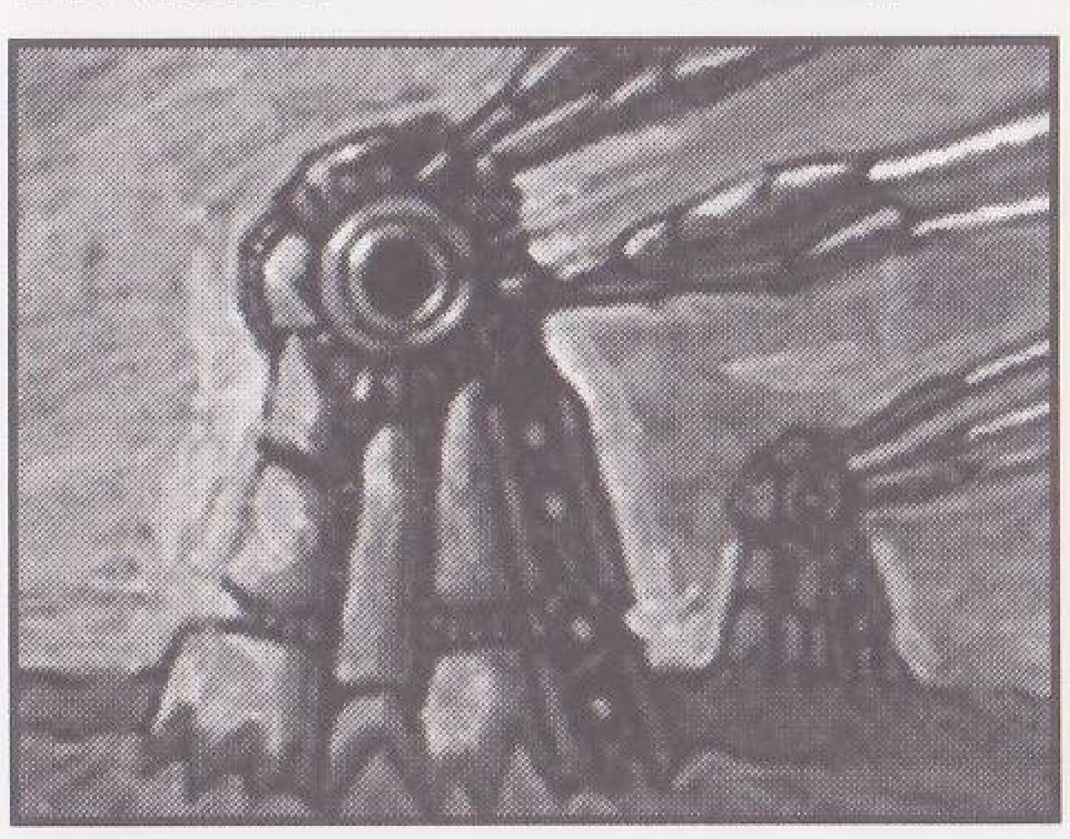


分　　類：軍事技術
技術レベル：5
開発作業量：労働者1000
基 礎 技 術：思考感応型制御技術
応 用 技 術：なし
もたらすミリタリー・ユニット：強化装甲歩兵

強化装甲は、肌の露出が一切ない個人用防護システムである。小型でありながらエネルギー消費が大きいため、製造は難しいが、強化装甲の技術は歩兵の保護に最も効果的である。強化装甲歩兵は、最強の歩兵ユニットとして、高い攻撃力、防衛力を持っている。

～キャノン装備の技術～

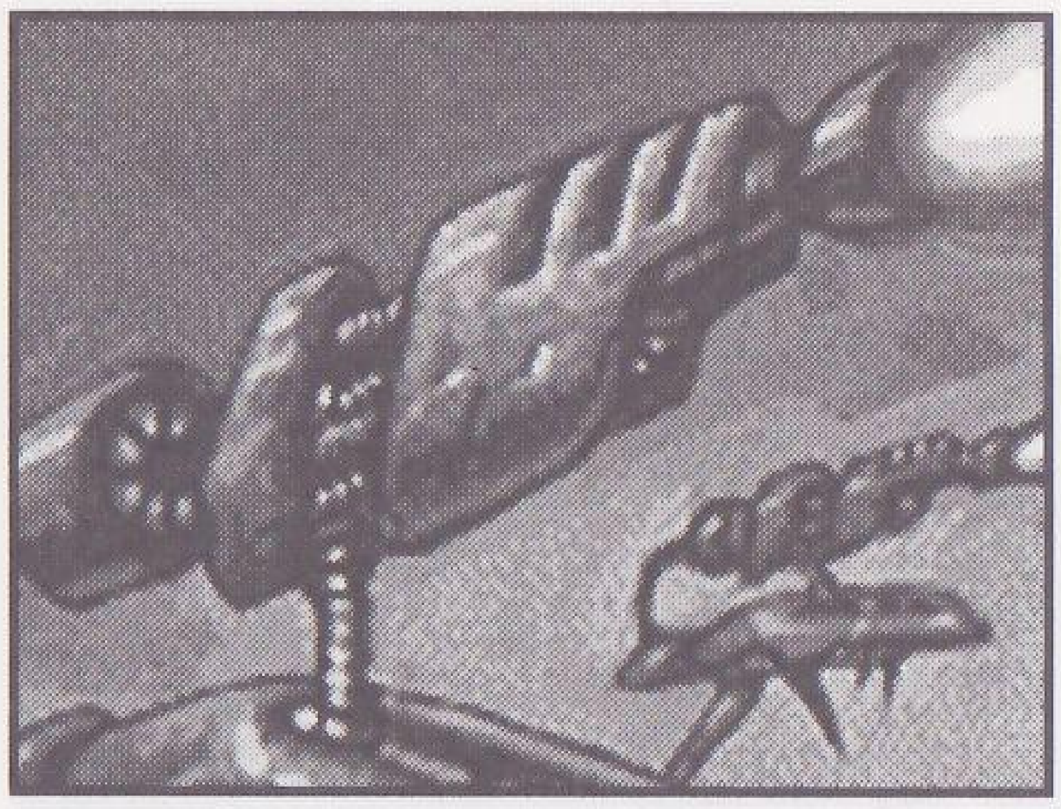
【核融合キャノン技術】



分　　類：軍事技術
技術レベル：2
開発作業量：労働者100
基 礎 技 術：核融合技術
応 用 技 術：反物質制御技術、エネルギー偏向技術、
エンデュリウム採掘技術
もたらすミリタリー・ユニット：核融合キャノン

核融合キャノンには、小型の核融合炉が組み込まれている。発射すると、2つの重水素の原子が融合して1つになり、膨大なエネルギーが解放される。このエネルギーが、砲身を通ってビーム状となり、放射されるのだ。核融合キャノンのオペレーターは、放射線の被爆を防ぐ特殊な防護服を着用する。ここで使用されるエネルギーの技術が、反物質制御技術やエネルギー偏向技術への足がかりとなる。

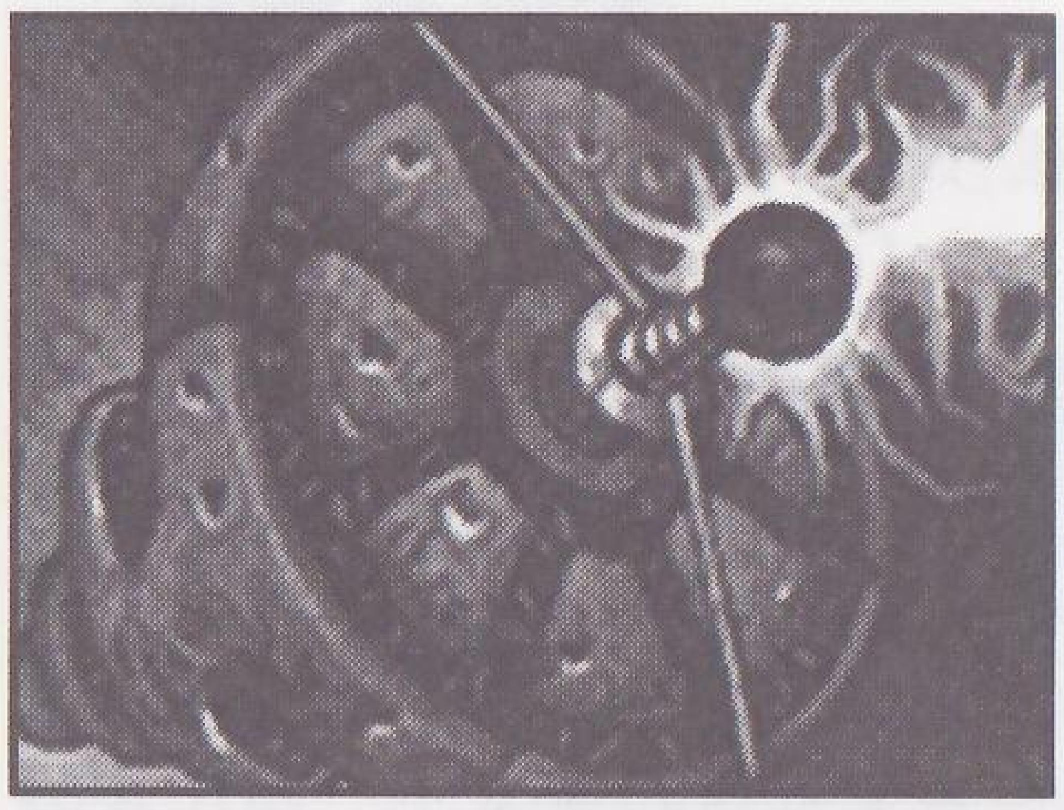
【対消滅ビーム技術】



分　　類：軍事技術
技術レベル：5
開発作業量：労働者1000
基礎技術：反物質ライフル技術
応用技術：反物質ビーム技術
もたらすミリタリー・ユニット：対消滅キャノン

反物質を封じ込めるフィールドの中に核融合のエネルギーを注入すると、恐るべき破壊力のビームを作ることができる。レーザーキャノン、核融合キャノンなどは容易に破壊可能だ。対消滅ビームの生成には大がかりな装置が必要になるため、キャノン専用の装備となる。その威力は、大量の金属を蒸発させてしまうほどで、実際の戦場では部分的に破壊されたミリタリー・ユニットが他のユニットに衝突したりするため、さらに大きな被害をもたらす。

【反物質ビーム技術】

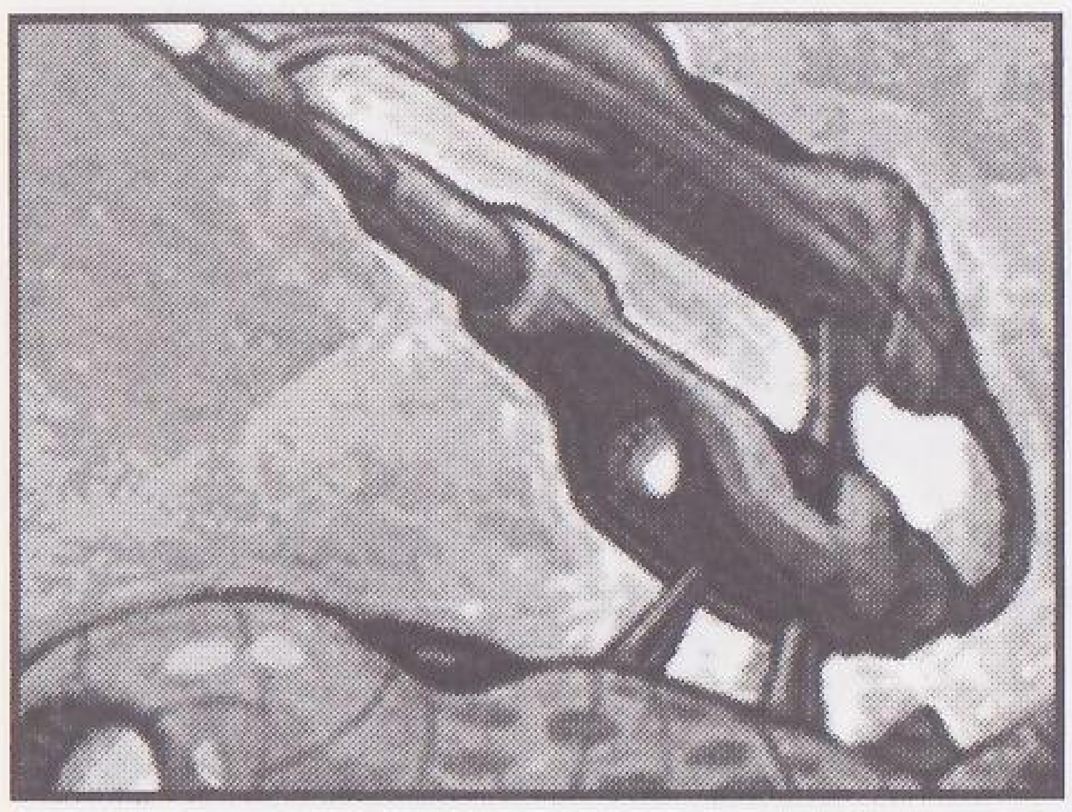


分　　類：軍事技術
技術レベル：6
開発作業量：労働者2000
基礎技術：対消滅ビーム技術
応用技術：転送技術
もたらすミリタリー・ユニット：ホロコーストキャノン、スーパーノヴァ

反物質ビーム技術は、高度な破壊技術である。この恐るべき武器技術によってもたらされた壊滅的な破壊から、いまだに回復しきれていない惑星もいくつかあるほどだ。反物質を封じ込めるフィールドの再設計と強化により、大量の反物質の射出を可能にした。ホロコーストキャノンという名前は、戦場を焼き尽くすこのビームにこそふさわしい。しかし、スーパーノヴァは、さらに上をゆく究極の兵器である。このミサイルには5つの反物質が格納されている。着弾すると、ホロコーストキャノンと同様のメカニズムによって、ポッドが放出される。地面に落下したポッドは大爆発を起こし、恐るべき破壊をもたらすのである。

～軍艦装備の技術～

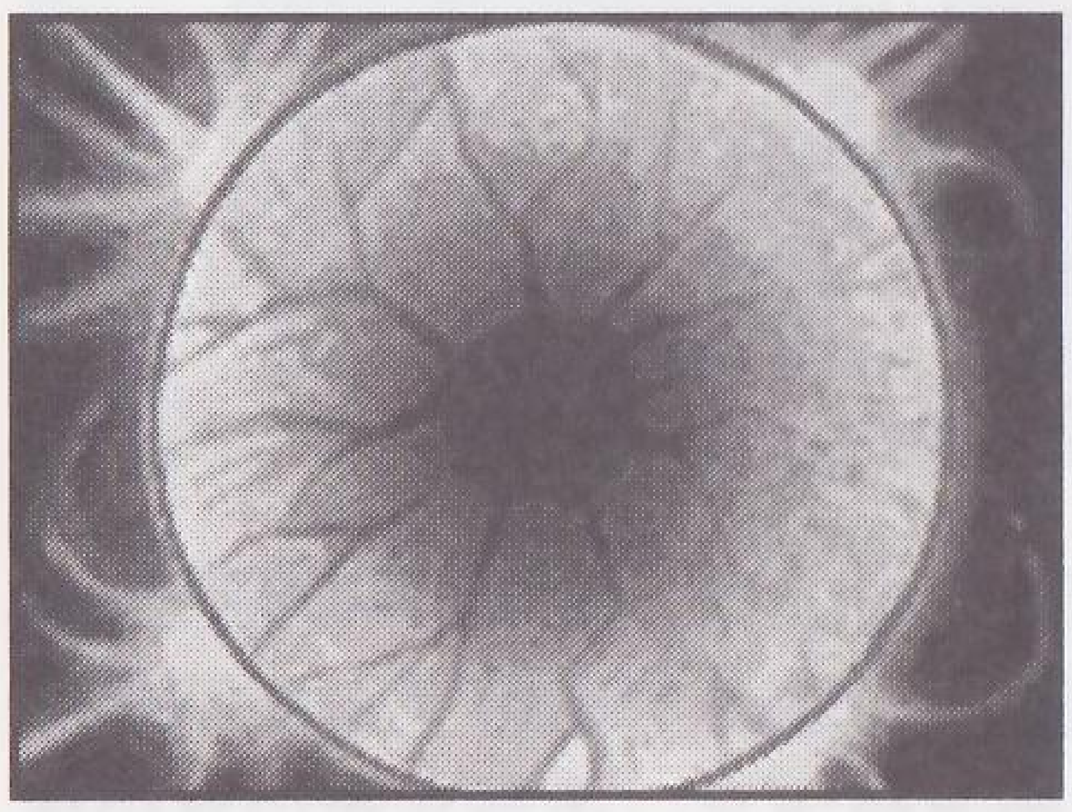
【ショックウェーブ技術】



分　　類：軍事技術
技術レベル：2
開発作業量：労働者100
基礎技術：核融合技術
応用技術：なし
もたらす施設：軍港
もたらすミリタリー・ユニット：ショックウェーブ戦闘艦

ショックウェーブ技術は、衝撃波技術の最先端の応用例である。きわめて高い周波数の音波を用いる。この領域の音波を実際に聞くことができるのは、惑星バルタIIIに棲息する限られた有袋類の仲間だけである。たとえば金属や木材のように、音波を伝えることができるような資材の表面を衝撃波が伝わると、表面が振動しはじめる。振動のストレスに耐えられないような弱い部分には、そこから亀裂が入り、やがてバラバラに分解されてしまう。軍艦の船体などは、リベットで接合した部分が振動によって緩みはじめ、隙間から艦内に浸水するようになる。軍港を建設するときは、あらかじめショックウェーブ技術を開発しておいたほうがよいだろう。

【イオン兵器技術】

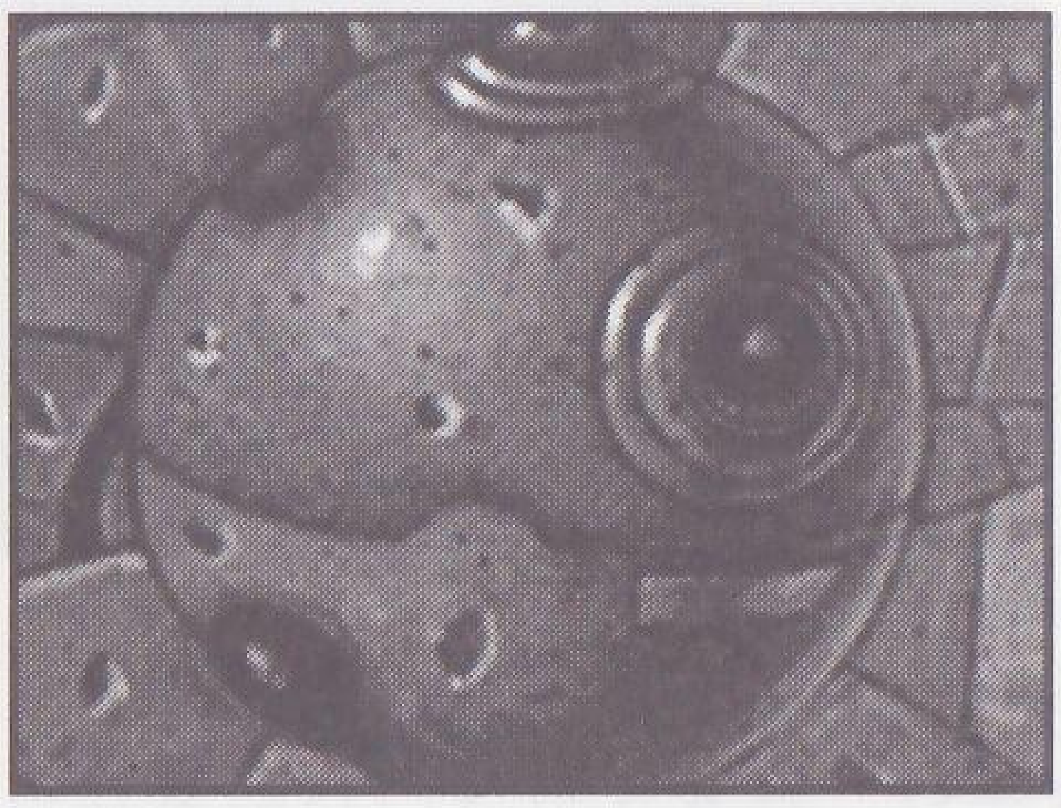


分　　類：軍事技術
技術レベル：4
開発作業量：労働者500
基礎技術：反物質制御技術
応用技術：なし
もたらすミリタリー・ユニット：ショックウェーブ航空母艦、グランドブレーカー

イオンストームの影響を局地化した技術である。ビームを放射するプロジェクターに組み込まれた小型のエネルギー衝突器でイオン粒子が加速される。発射すると、凝縮された粒子は自己崩壊し、強力なビームを発生させる。ビームの効果がおよぶ範囲内にある電子機器はすべて作動しなくなり、戦闘機のエンジンや船舶のスクリューを停止させることができる。また、イオン粒子は、核施設や動物の細胞を消滅させることもできるため、射程距離内のあらゆるものの殺傷が可能である。

～戦闘機装備の技術～

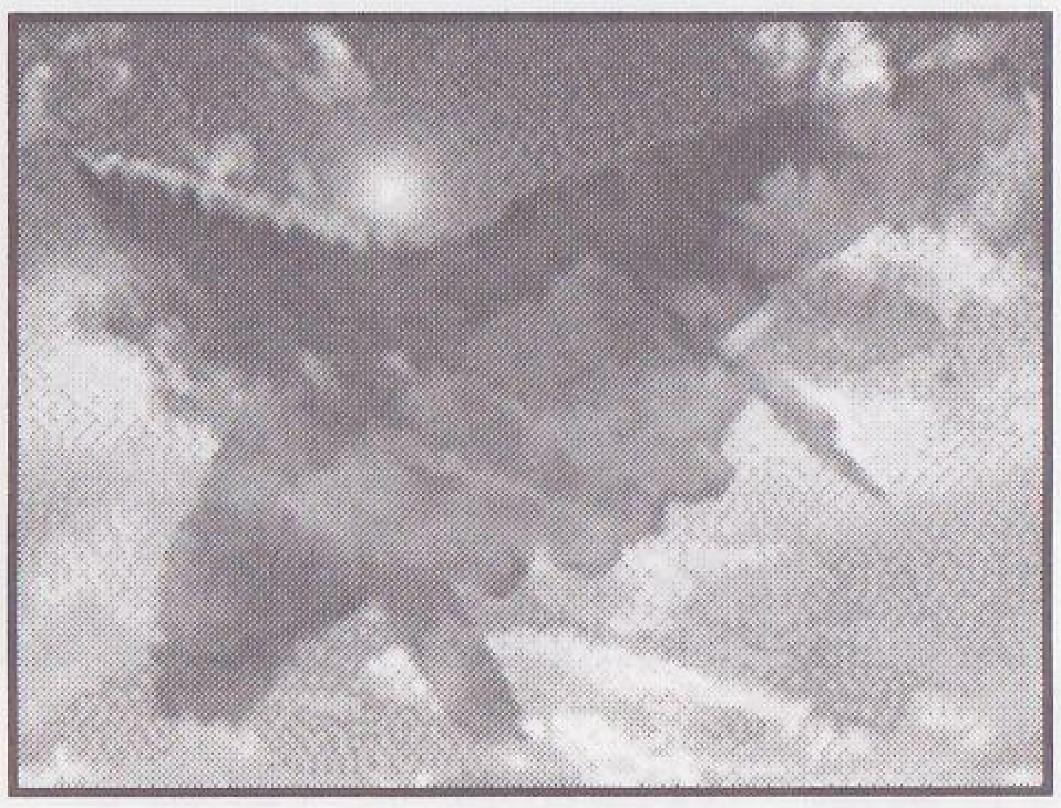
【スターフレア爆発技術】



分　　類：軍事技術
技術レベル：3
開発作業量：労働者250
基礎技術：ロケット工学
応用技術：なし
もたらすミリタリー・ユニット：スターフレア

スターフレア爆弾の特徴は、太陽のフレアに匹敵する強さの爆発力にある。内部には、水素と燐の化合物をベースにした不安定な化合物が詰まっている。その爆発は、施設を破壊し、ミリタリー・ユニットに損傷を与え、敵の抵抗を鎮圧するのに有効である。この自己推進型の兵器は、専用に設計された戦闘機（スターフレア）から発射される。

【遮蔽技術】

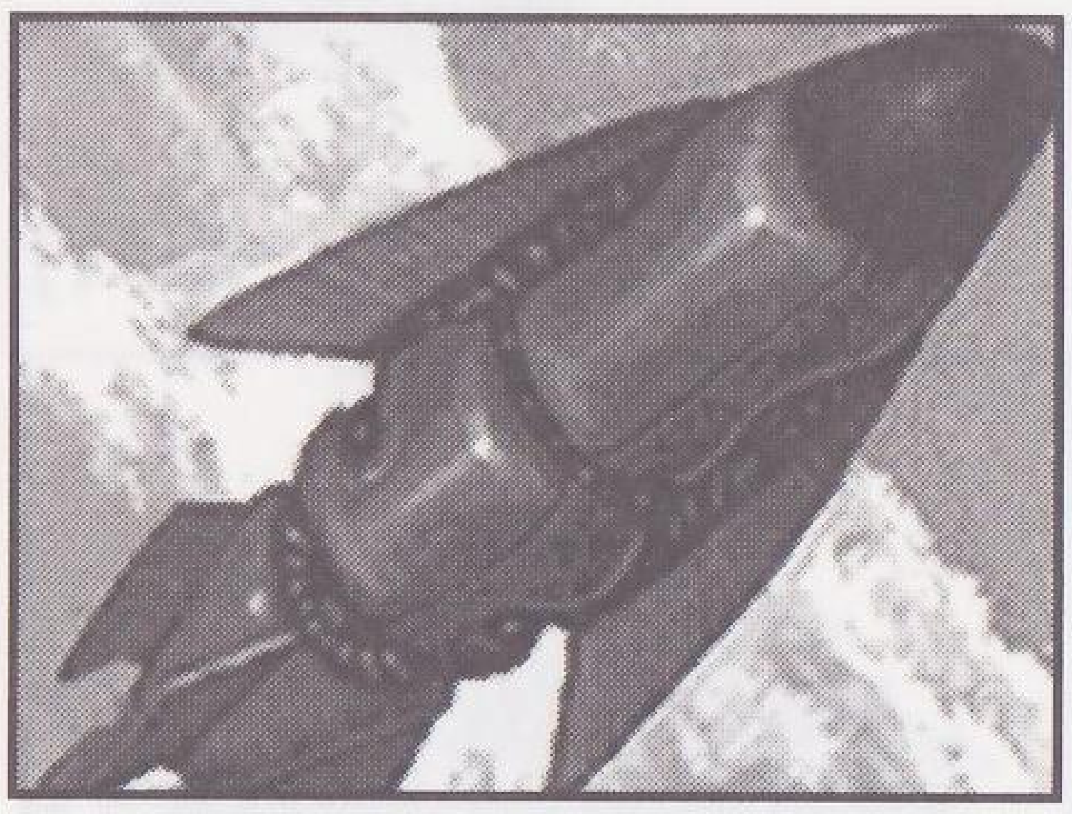


分　　類：軍事技術
技術レベル：5
開発作業量：労働者1000
基礎技術：思考感応型制御技術
応用技術：完全遮蔽技術、対遮蔽技術
もたらすミリタリー・ユニット：スパイジェット
特殊能力：遮蔽した戦闘機の生産

探知装置を無効にする技術である。遮蔽装置はあらゆる探知波を撹乱させ、実際には存在するにもかかわらず、存在しないと思わせることができる。遮蔽の技術は、高速で飛行する戦闘機に適用すると特に有効で、発見される可能性が少なくなる。スパイジェットは、遮蔽技術の良い応用例であり、スパイ活動の成功率はきわめて高い。

～ミサイルの技術～

【ロケット工学】



分　　類：軍事技術
技術レベル：2
開発作業量：労働者100
基礎技術：電子工学
応用技術：スターフレア爆弾技術、中性子燃料技術、監視衛星技術
もたらす施設：ミサイル基地
もたらすミリタリー・ユニット：スカッターパック

ミサイルの生産には、ロケット燃料が不可欠である。ロケット工学を開発すれば、ミサイル基地を建設することができ、スカッターパックの生産が可能となる。

～ミリタリー・ユニット作成の技術～

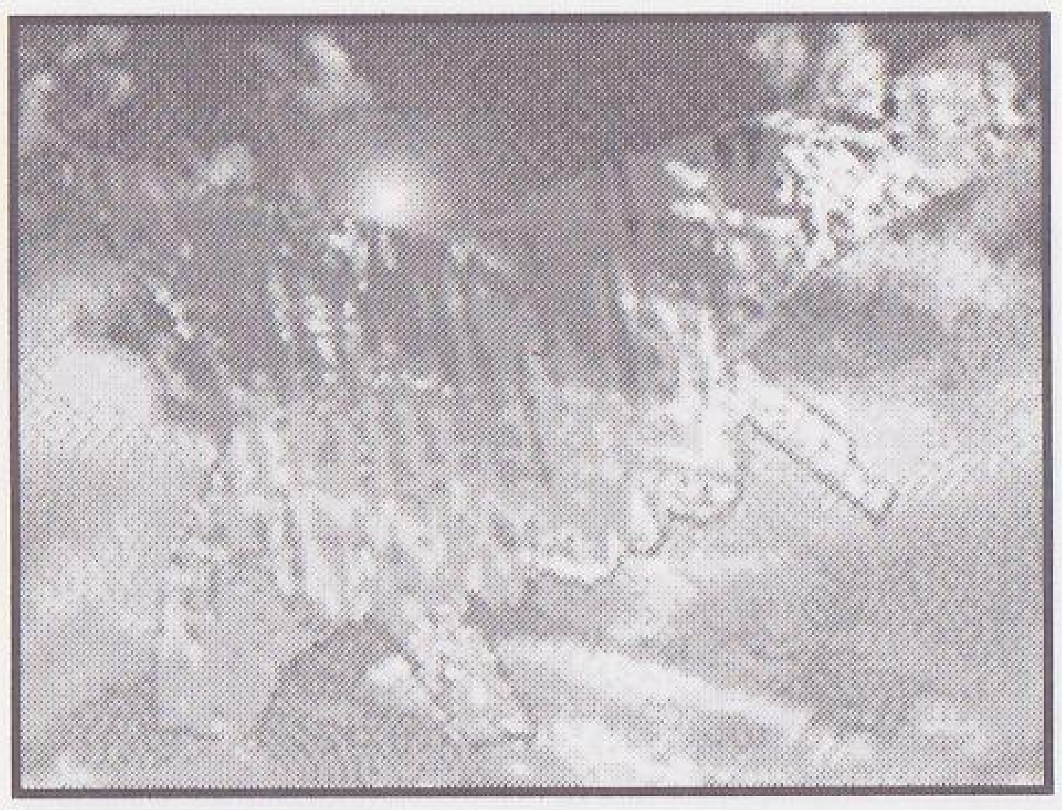
【中性子燃料技術】



分　　類：ミリタリー・ユニット作成
技術レベル：3
開発作業量：労働者250
基礎技術：ロケット工学
応用技術：なし
もたらす施設：空軍基地
効　　果：戦闘機の行動範囲の拡大

戦闘機の燃料は、炭化水素の分子に中性子の粒子を融合させ、改良することができる。これによって、オクタン価の高い中性子燃料が生産でき、戦闘機の行動範囲が拡大する。また、化学肥料の臭いがしみついた衣類を中性子燃料で洗うと、楽に臭いをおとすこともできる。中性子燃料は揮発性が高いので、大型の水冷地下タンクに保存しなければならない。空軍基地の地下構造物のほとんどはこの燃料タンクで占められる。

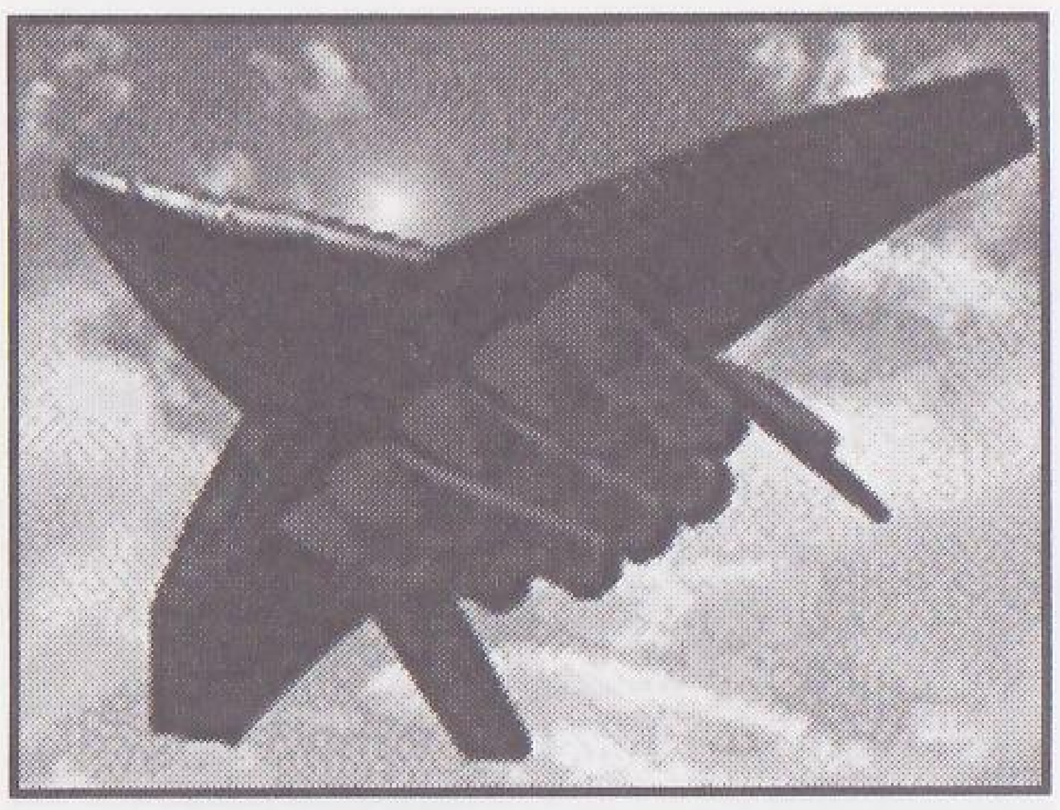
【完全遮蔽技術】



分　類：ミリタリー・ユニット作成
技術レベル：6
開発作業量：労働者2000
基礎技術：遮蔽技術
応用技術：転送技術
効　果：歩兵、コロナイザー、輸送船の遮蔽

遮蔽処理のためのフィールドを強化すれば、歩兵やコロナイザー、輸送船を遮蔽するための装置を製造することができる。遮蔽されたミリタリー・ユニットは、通常の探知装置では発見されなくなり、可視光線をも屈折させることができるようになる。これにより、ミリタリー・ユニットは、姿を隠しての行動が可能となる。

【対遮蔽技術】



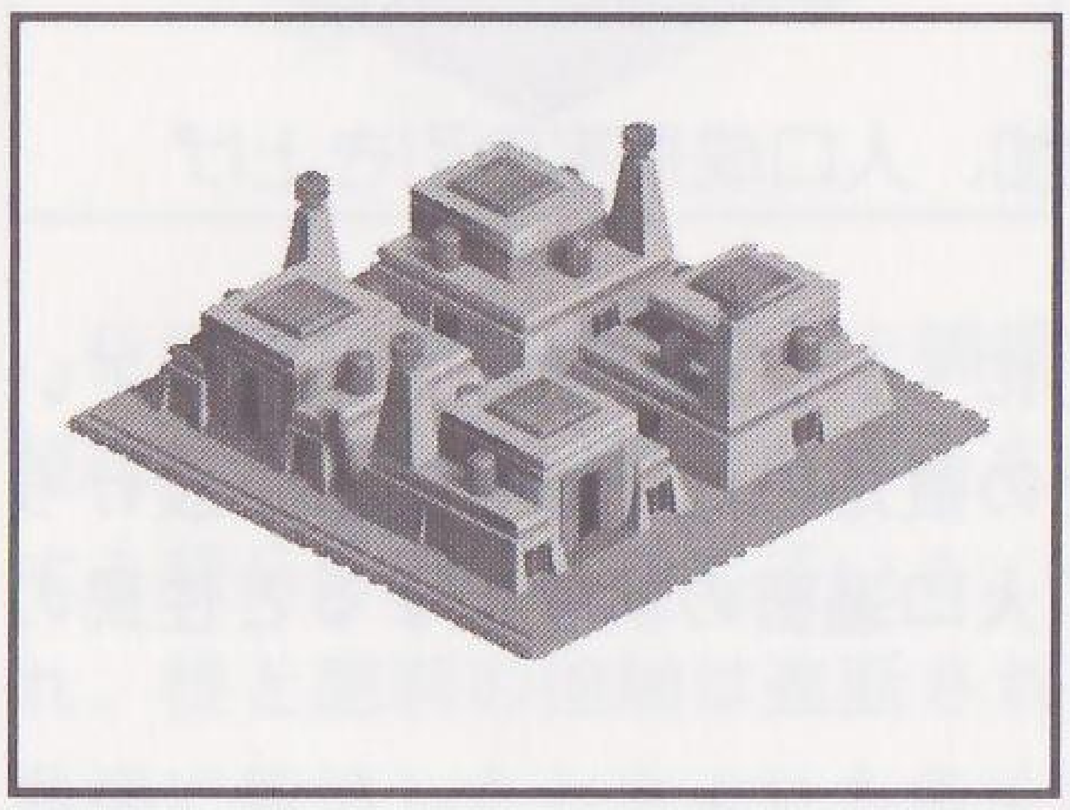
分　類：ミリタリー・ユニット作成
技術レベル：6
開発作業量：労働者2000
基礎技術：遮蔽技術
応用技術：なし
効　果：遮蔽したミリタリー・ユニットの発見

UC帯の光を放射し、小型の追跡システムによって監視する技術である。UC帯の光は、遮蔽したミリタリー・ユニットが存在するところで曲がり、ユニットを発見しやすくする。遮蔽を見破られたミリタリー・ユニットは、戦闘を余儀なくされるだろう。

施設

～住宅施設～

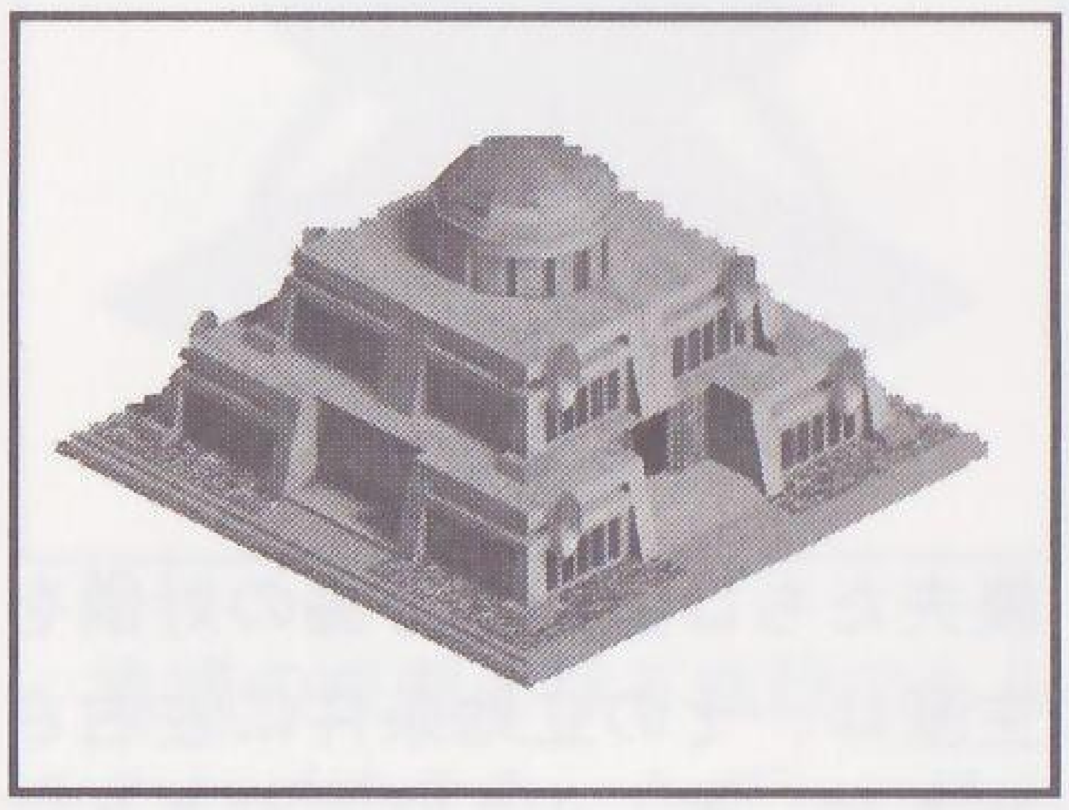
【バラック】



建設費：50
必要物資：労働者10
必要技術：なし
規模：1区画
1ターンの管理費：なし
入居可能者：500
目的：地域人口の増減、人口成長率の引き上げ

着陸したばかりの人々は、このような粗末な仮設住宅を建設する。バラックには500人まで入居可能である。人々は日曜大工を楽しみ、自分たちの住宅をより快適なアパートメントへと改善してゆく。また、不愉快なことがあると、自分の家に閉じこもってしまう。これは、司令官の強引なやりかたに対する彼らのせめてもの抵抗である。

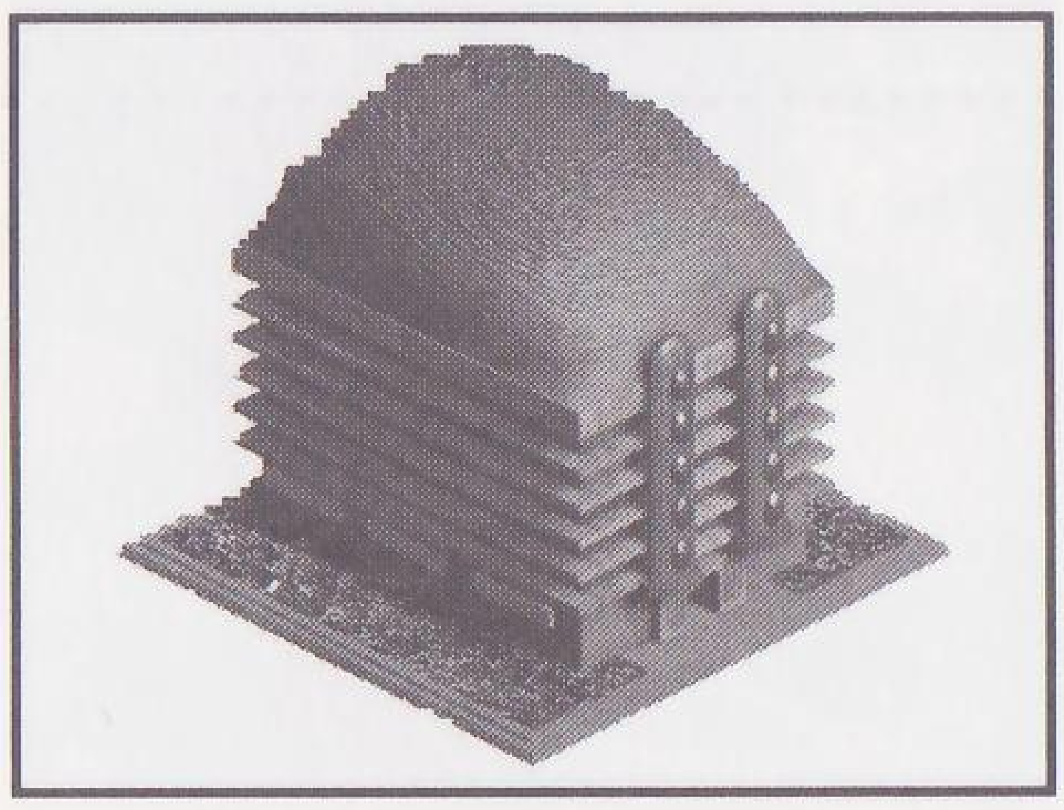
【アパートメント】



建設費：100
必要物資：労働者50
必要技術：なし
規模：1区画
1ターンの管理費：なし
入居可能者：1000
目的：地域人口の増加、人口成長率の引き上げ

アパートメントは、バラックよりも建設費がかさむが、1000人の人々を住まわせることができ、トレーニングジムやプール、ジャクジーバスなど、快適さを実現する数多くの設備がある。人々の多くはアパートメントに住みたいと思い、入居の夢が実現すると、レジテンスへと改善してゆく。

【レジテンス】

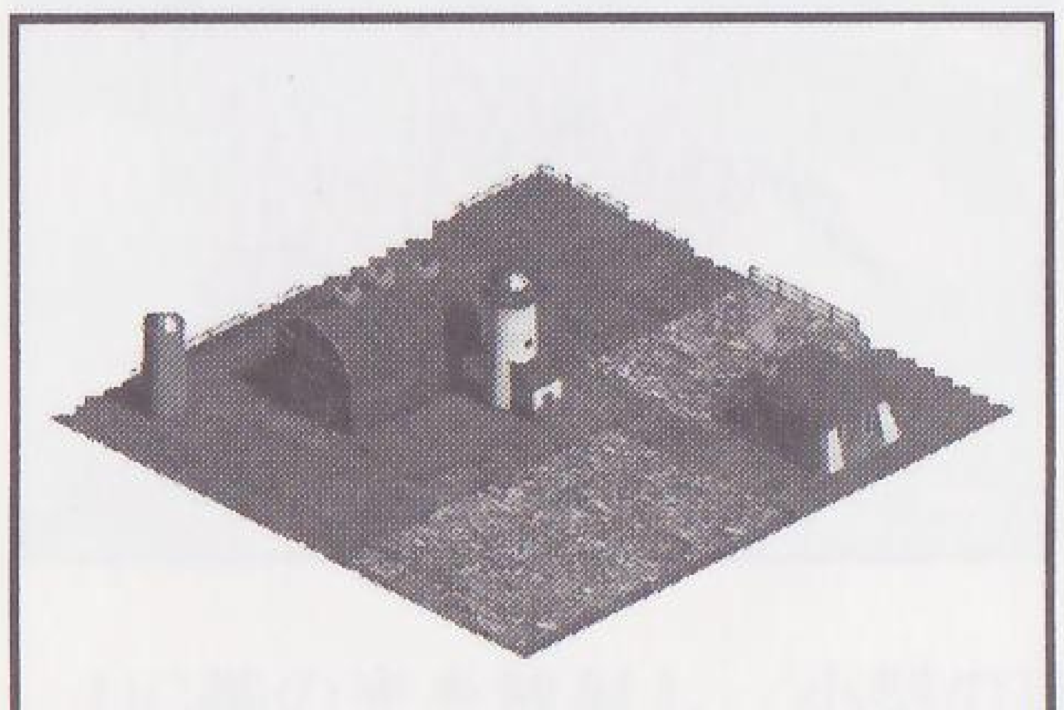


建　設　費：150
必 要 物 資：労働者100
必 要 技 術：なし
規　　　模：1区画
1ターンの管理費：なし
入 居 可 能 者：1500
目　　　的：地域人口の増加、人口成長率の引き上げ

レジテンスには1500人が入居でき、快適な住環境を追及する心にくい配慮がちりばめられている。見ための美しさと、実用性を兼ね備えた住居なのである。その敷地には反重力噴水が設けられていることが多い。しかし、いかに住み良い住宅があっても、人口過密の状態になると住民のモラルが低下してしまうことを忘れてはならない。

～食糧、木材の生産施設～

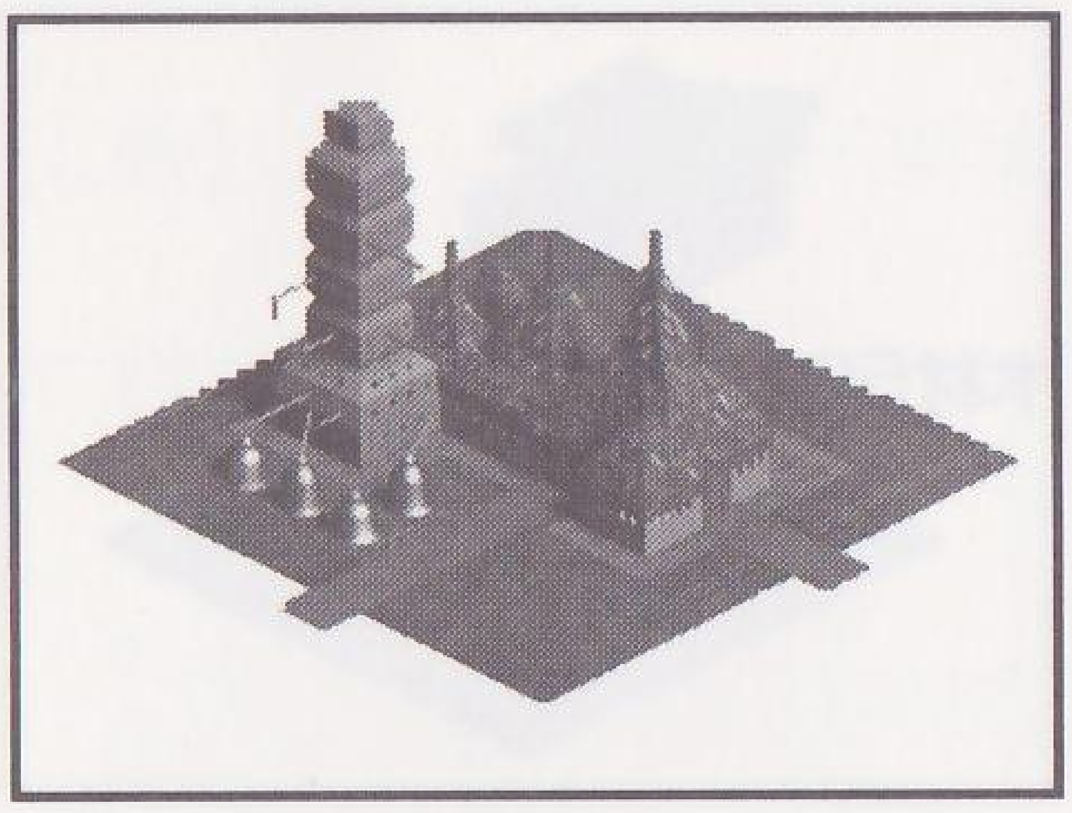
【農場】



建　設　費：50
必 要 物 資：労働者75
必 要 技 術：なし
規　　　模：4区画
就　労　者：8
1ターンの管理費：なし
生 産 物 資：食糧、木材

農場のシステムは、文明の起源からほとんど変わっていない。農夫たちは堅実な労働の対価を得るために、食糧や木材を生産する。農場における食糧や木材の生産は、その立地条件に左右される。平野や森林では生産性が高い。山地や湿原ではやや低めとなるが、ボーナル区画があれば生産性を上げることができる。木材は、森林地帯で多く伐採できる。

【培養農場】



建　設　費：100
必 要 物 資：労働者100、木材50、金属50
必 要 技 術：化学培養技術
規　　　模：4区画
1ターンの管理費：エネルギー2
就　労　者：6
生 産 物 資：食糧、木材

化学肥料で食糧の養分を補給する培養農場では、温室の天井から植物を吊り下げて栽培する。植物の根は、化学肥料が満たされたプラスチック容器の中にある。電子調整器が、植物が必要とする養分の量を監視している。一日に必要な養分を吸収し終えると、プラスチック容器が下げられ、根と肥料の接触は遮断される。この手法で栽培された植物は、2倍の早さで成長し、通常の農場で栽培したときよりも多くの収穫量を見込める。しかし、土地のほとんどが巨大な温室のスペースに占められてしまうという問題もある。また、古くなった化学肥料を洗い落とすときは、風下に立たないほうが良い。とてつもない悪臭が漂ってくるからだ。

【複製農場】

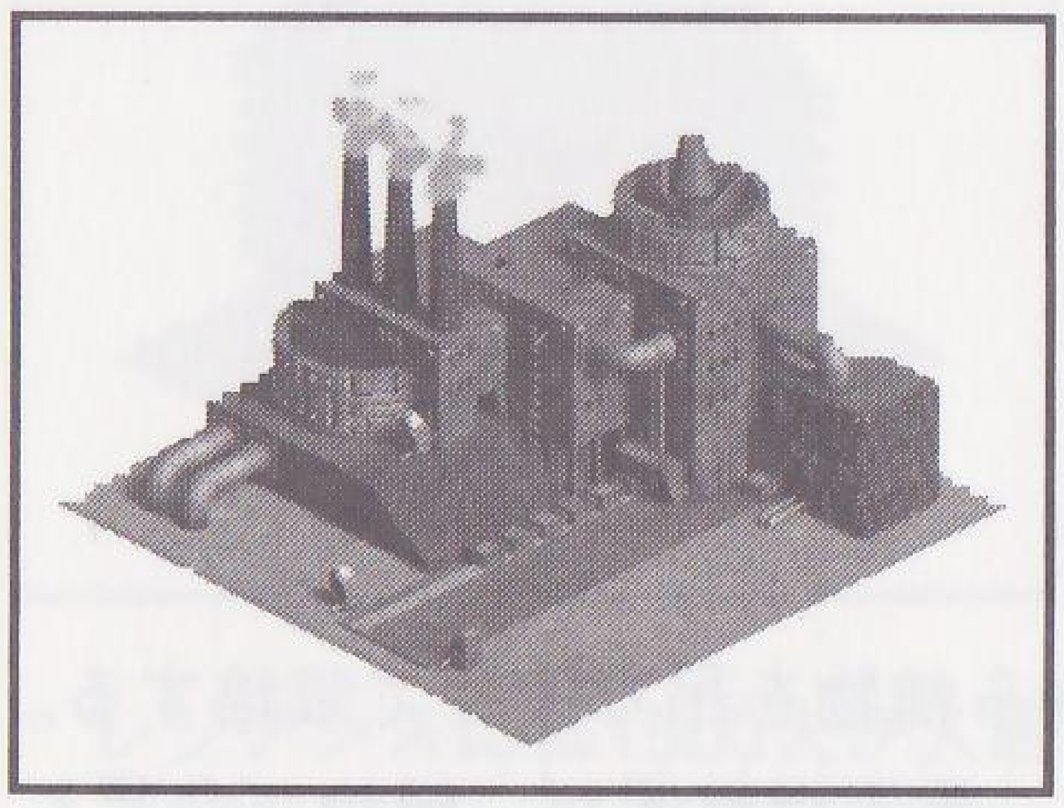


建　設　費：200
必 要 物 資：労働者250、エネルギー50、木材100、金属100
必要な技術：食糧複製技術
規　　　模：1区画
1ターンの管理費：エネルギー10
就　労　者：4
生 産 物 資：食糧、木材

食糧の複製を作る施設である。培養農場を遥かに上回る量の食糧を生産し、大きな収穫をあげることができる。ただし、ほとんどの食品は1回しか複製できないことに注意しなければならない。2回以上複製すると、食品の同一性が低下し、半液体状の味気ない物質になってしまうのだ。

～鉄、エンデュリウムの生産施設～

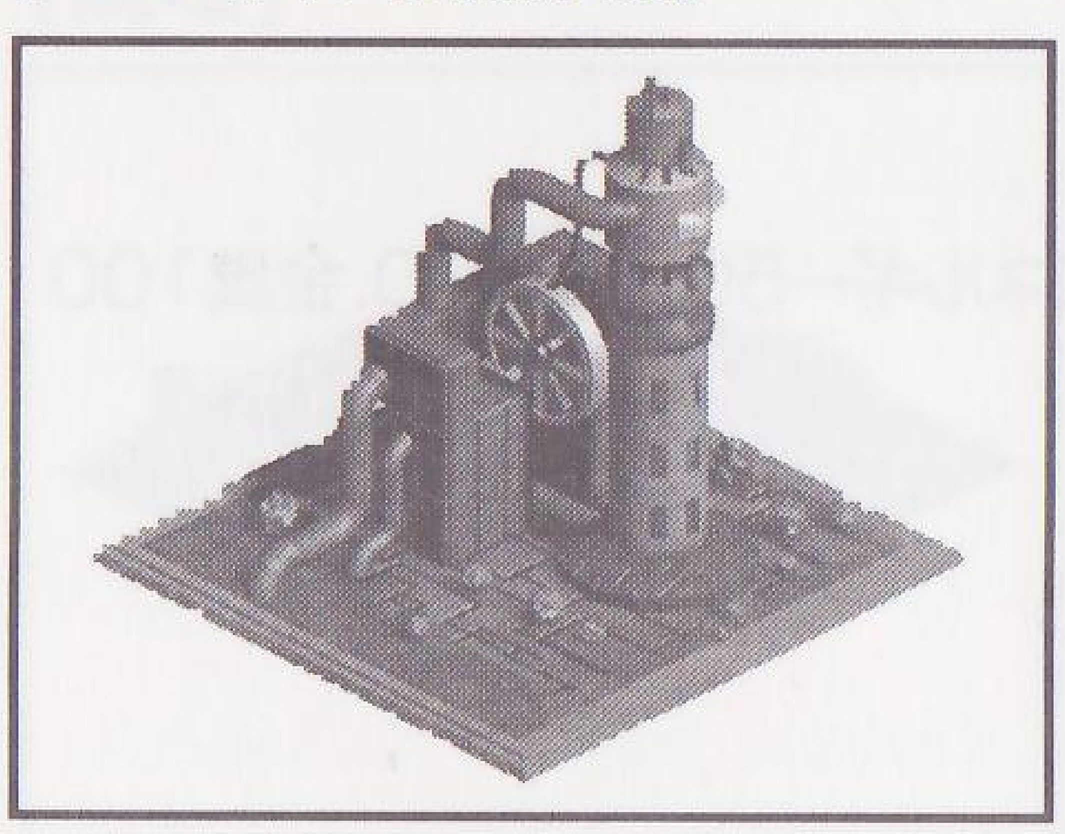
【採掘所】



建設費：100
必要物資：労働者100、木材50
必要技術：なし
規模：4区画
1ターンの管理費：なし
就労者：5
生産物資：鉄、エンデュリウム

採掘所は、惑星表面から地下500mを掘削し、大量の岩石を破砕する。岩石は粉砕されて大きな遠心分離器に投入され、鉱石と、あまり価値のない石灰岩やその他の堆積岩に分けられる。エンデュリウム採掘技術が開発されると、遠心分離器は改修されて特殊な電磁石が取り付けられ、エンデュリウムが容易に採集できるようになる。

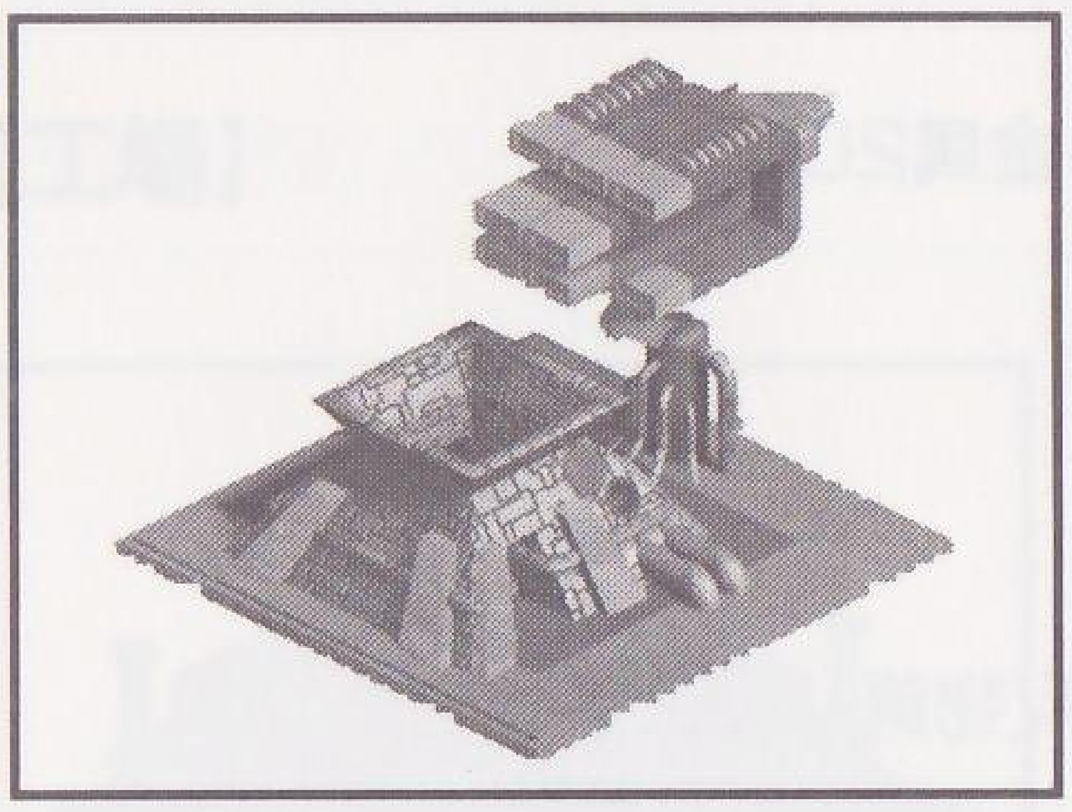
【マントル採掘場】



建設費：200
必要物資：労働者200、木材50、金属10
必要技術：分子結合技術
規模：1区画
1ターンの管理費：エネルギー5
就労者：4
生産物資：鉄、エンデュリウム

マントル採掘場は、ドリルで地殻に穴を空け、マントルの表層を掘削する。このドリルは、特別に設計された中空の軸の内部に溶けた岩石を取り込む。分子結合の技術によって、ドリルは特定の岩石の粒子だけを取り込めるようになる。特殊皮膜をコーティングすると、溶けた鉄の粒子だけを取り込むようになる。さらに、エンデュリウム・マグネットを組み込めば、溶けたエンデュリウムも採掘可能だ。採取された金属はきわめて純度が高く、鉄やエンデュリウムの生産を飛躍的に増やすことができる。

【亜空間採掘場】

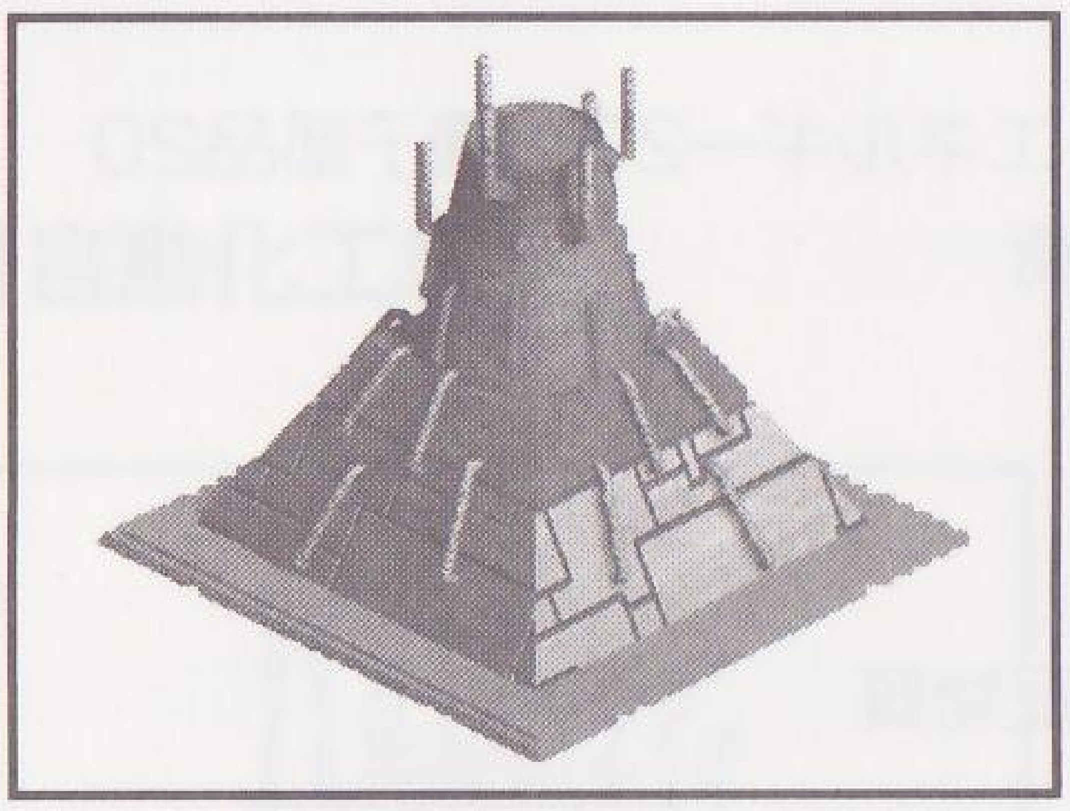


建設費：300
必要物資：労働者350、木材100、金属50、電子部品15
必要技術：亜空間探査技術
規模：1区画
1ターンの管理費：エネルギー10
就労者：3
生産物資：鉄、エンデュリウム

亜空間探査技術によって製造された電磁分離機は、マントル採掘場を遥かに上回る金属を生産する。亜空間採掘場は、亜空間にある特定の分子を採取し、エネルギーに変換。さらにスキャナーによる金属資材化を行い、加工装置に素材を投入する。加工装置には、材料の周囲で回転するマグネットがいくつか付いており、金属の粒子はマグネットに吸引されて大きな鉱石になる。

～エネルギー、反物質の生産施設～

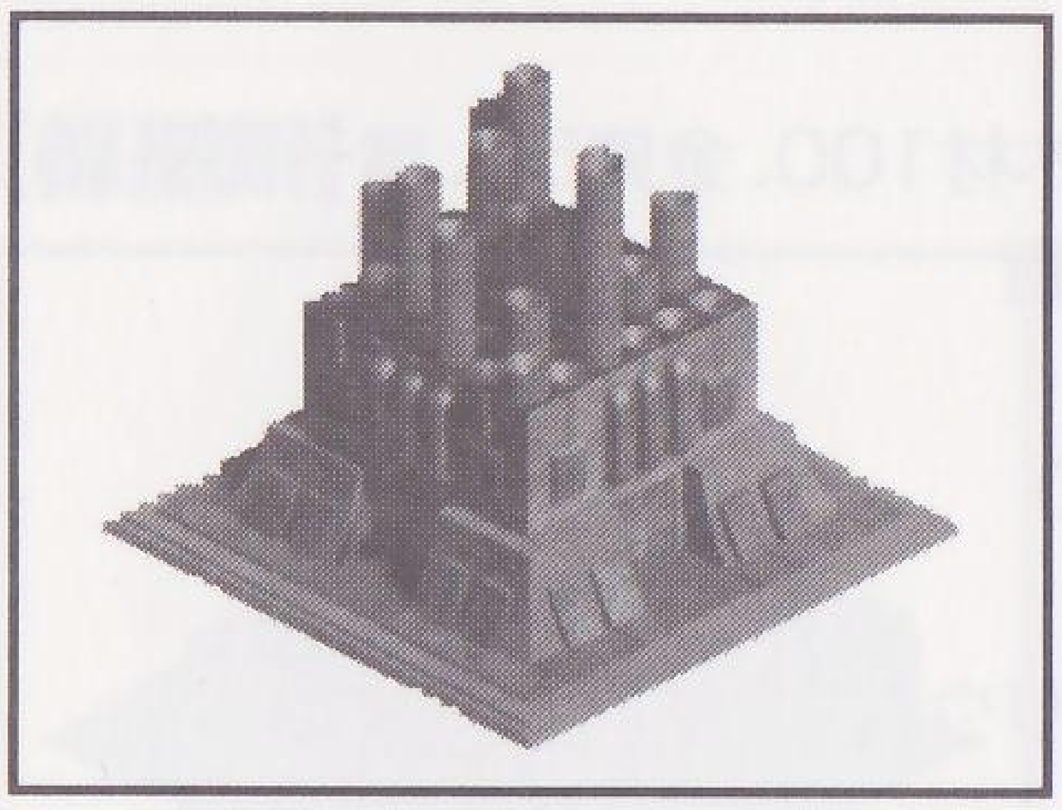
【原子力発電所】



建設費：100
必要物資：労働者50、金属25
必要技術：なし
規模：1区画
1ターンの管理費：なし
就労者：5
生産物資：エネルギー、反物質

惑星ガリウスⅣの開拓をはじめるとき、耐久性のある放射線防護資材を持って行くので、着陸と同時に原子力発電所を建設できる。原子力発電所には、放射性物質の原子を分裂させるための原子炉が設置されており、原子が分裂する際に解放される大きなエネルギーと、反物質を封じ込めるためのフィールドを扱うことができる。原子力発電所は、発電所の運用に欠かせない炭化水素を入手しやすい湿原に建設するのが理想的である。

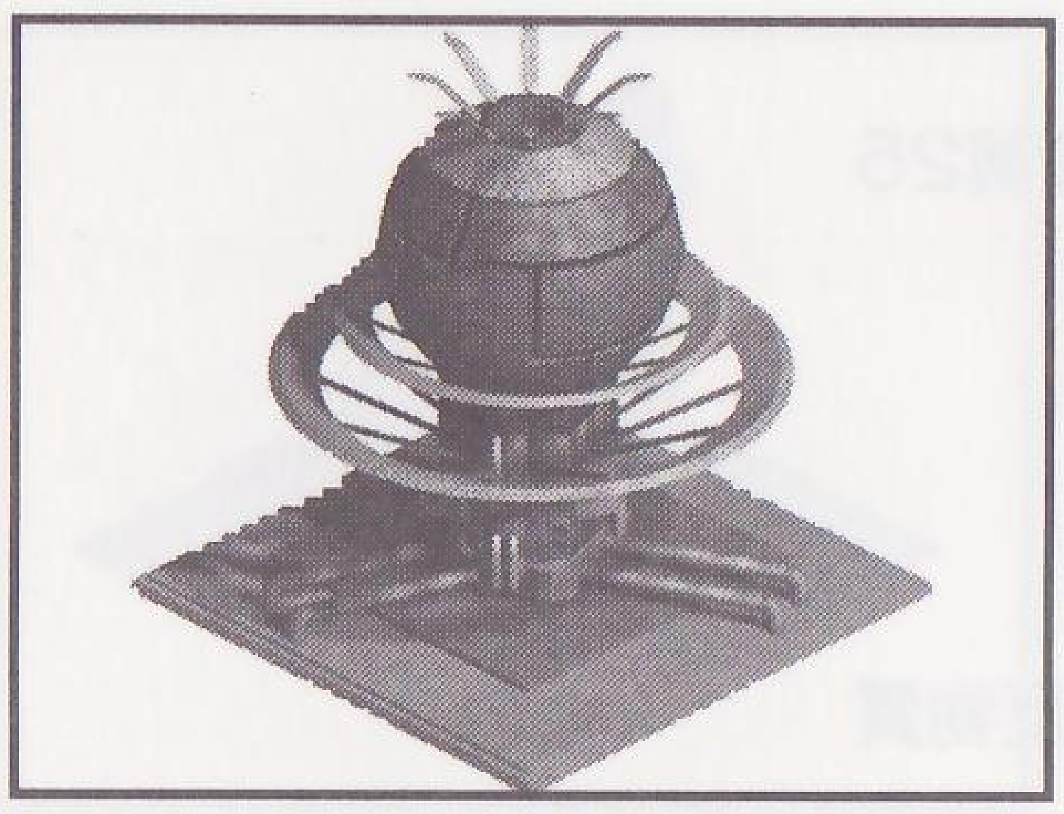
【核融合発電所】



建　設　費：200
必 要 物 資：労働者150、金属200
必 要 技 術：核融合技術
規　　　模：1区画
1ターンの管理費：なし
就　労　者：3
生 産 物 資：エネルギー、反物質

この発電所は、半永久的に稼働し続ける。核融合炉は、融合と分裂という2つの段階を経てエネルギーを発生させる。融合段階では、重水素の原子が結合してヘリウムになり、タービンを回転させてエネルギーを発生させる。ここから次の段階である核分裂に入る。ヘリウムの原子を分裂させると、ここでもエネルギーが発生される。核融合炉に供給する重水素はごくわずかでよい。重水素は再生して繰り返し利用されるからだ。核融合段階で生じる放射性物質の損失は、わずかに0.0000012%、核分裂段階で生じる損失は0.0000034%に過ぎない。

【反物質発電所】

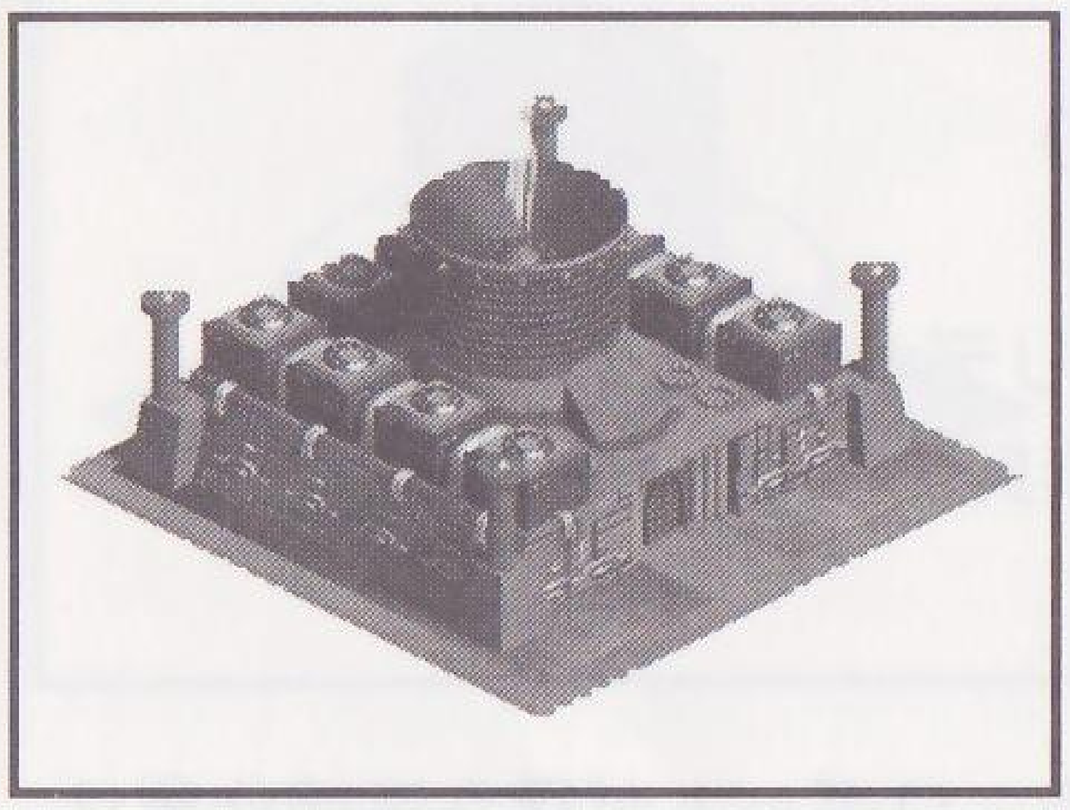


建　設　費：400
必 要 物 資：労働者250、エネルギー20、電子部品20
必 要 技 術：反物質制御技術
規　　　模：1区画
1ターンの管理費：なし
就　労　者：2
生 産 物 資：エネルギー、反物質

反物質を封じ込めるフィールドを収容するための特別な設計により、この施設では通常のエネルギーと反物質の両方が自動的に生産される。発電所上部の主要構造物である大きな球体は、巨大な反物質の生成にも耐えられる。球体の壁面のフィールドは、生成された反物質を封じ込めるために縮小する。しばらくすると反物質は大気に接触して繰り返し爆発を起こし、大きなエネルギーが発生する。非常用の機能として、反物質は通常のエネルギーの生産にも利用できるようになっている。したがって、反物質発電所では、コロニーのエネルギー需要のほとんどをまかなうことができる。

～スチール、トリディウムの生産、歩兵、キャノンの生産施設～

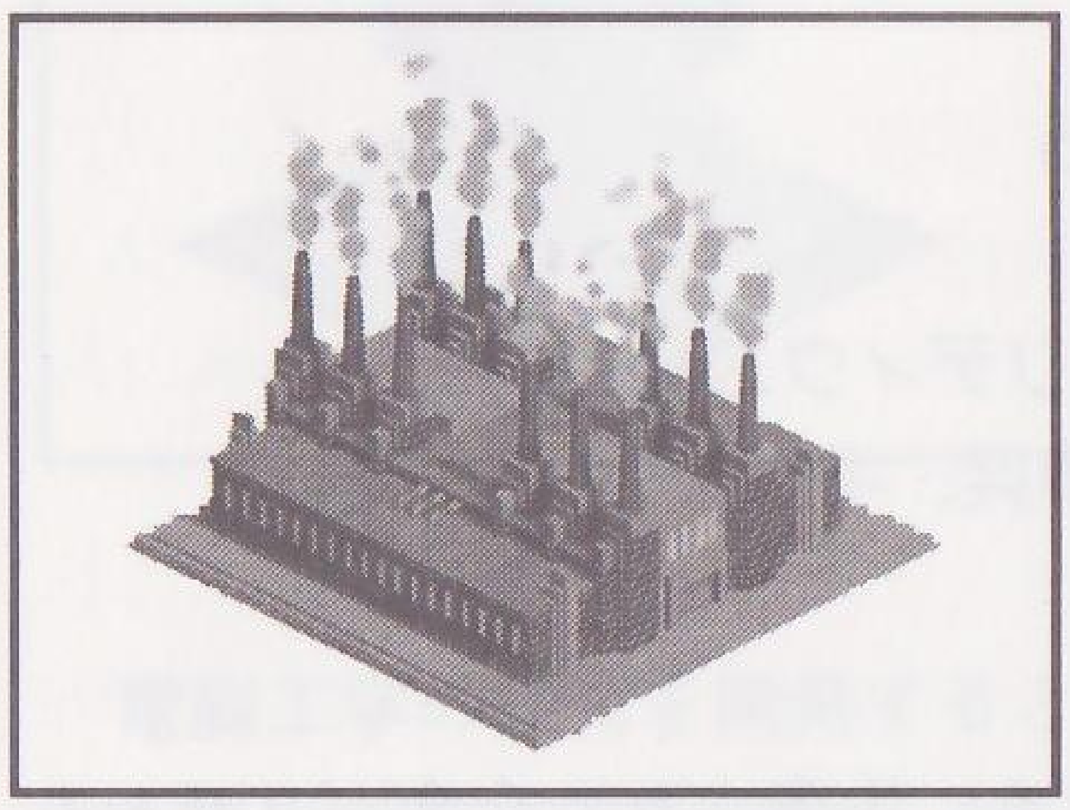
【工場】



建　設　費：100
必 要 物 資：労働者100、金属50
必 要 技 術：なし
規　　　模：4区画
1ターンの管理費：エネルギー2
就　労　者：8
生 産 物 資：スチール、トリディウム
もたらすミリタリー・ユニット：歩兵、キャノン
目　　　的：貿易収入

工場は、コロニーの重要施設の1つである。工場を建設すると、ミリタリー・ユニット、スチール、トリディウム、貿易収入という4つのものが手に入る。工場では、まずミリタリー・ユニットの作成をはじめる。そして、精錬技術の開発と共にスチールの生産が開始され、トリディウム抽出技術が開発されると、トリディウムの生産に着手する。また、数多くの物資や製品を産み出す工場は、貿易収入も稼ぎ出す。

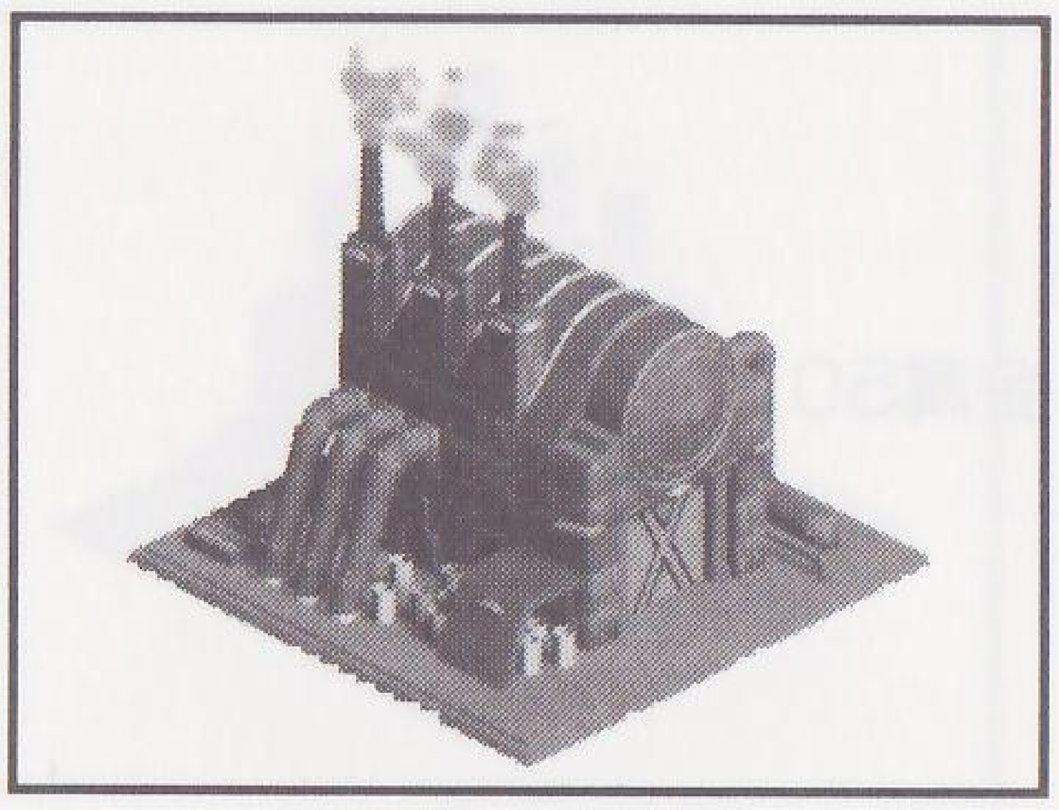
【自動化工場】



建　設　費：250
必 要 物 資：労働者150、金属100
必要な技術：自動制御工学
施設の規模：1区画
1ターンの管理費：エネルギー5単位
就　労　者：6
生 産 物 資：スチール、トリディウム
もたらすミリタリー・ユニット：歩兵、キャノン
目　　　的：貿易収入

通常の工場には、故障しやすい旧式の生産ラインが設置されている。それでも生産は可能だが、あまり効率的とはいえない。自動制御技術を開発すると、工場を改修し、コンピュータに支援された最新のオートメーション機能を導入できるようになる。生産ラインは故障の発生を事前に察知し、その原因を取り除く。ミリタリー・ユニットや物資の生産もさらに速くなる。自動化工場の建設によって、より多くの物資を輸出できるようになり、貿易収入も増加する。

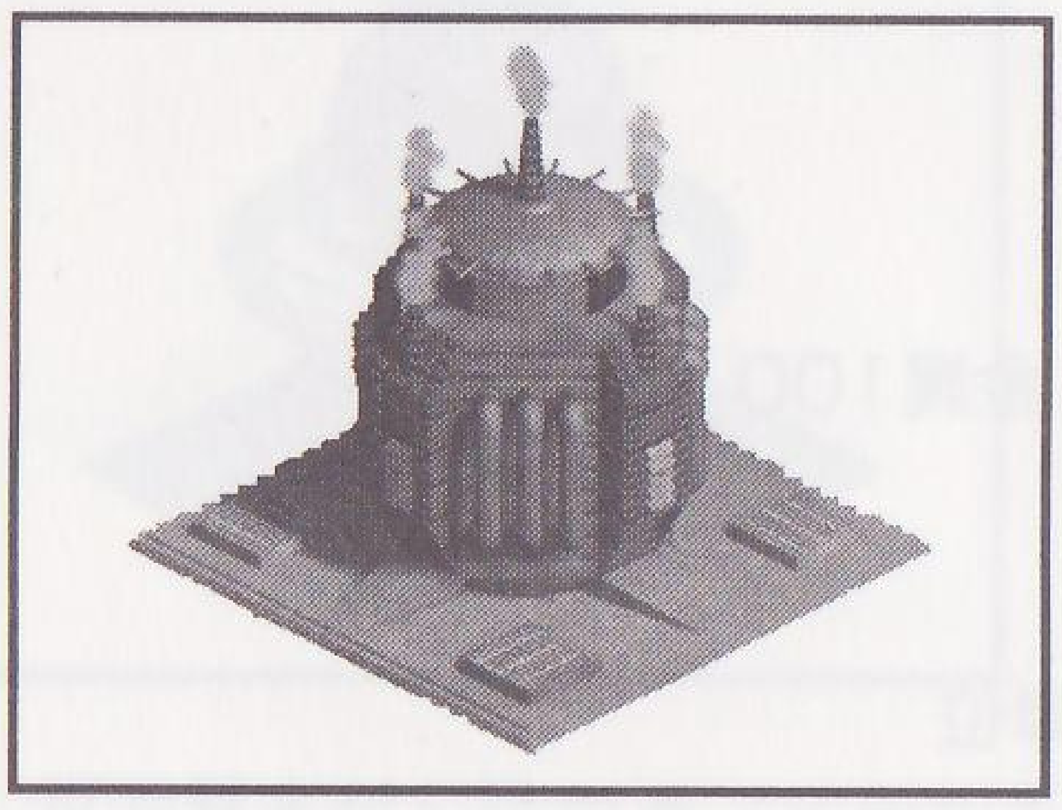
【ロボテック工場】



建　設　費：500
必要物資：労働者200、金属200、エネルギー25、電子部品20
必要技術：電子頭脳技術
規　　模：1区画
1ターンの管理費：エネルギー10
就　労　者：4
生産物資：スチール、トリディウム
もたらすミリタリー・ユニット：歩兵、キャノン
目　　的：貿易収入

ロボテック工場では、ロボットが雑多な仕事を引き受けている。ロボットが行う溶接作業は、仕上がりの誤差がわずかに0.00023%である。おもな生産作業は、休憩をとる必要がないロボットによって行われる。ロボットにはミリタリー・ユニットの欠陥を見分ける赤外線の目がついており、不良ユニットはコンベアに載せられて溶解処理される。ロボテック工場では、自動化工場を上回る量のスチール、トリディウム、ミリタリー・ユニットを生産できる。

【複製工場】

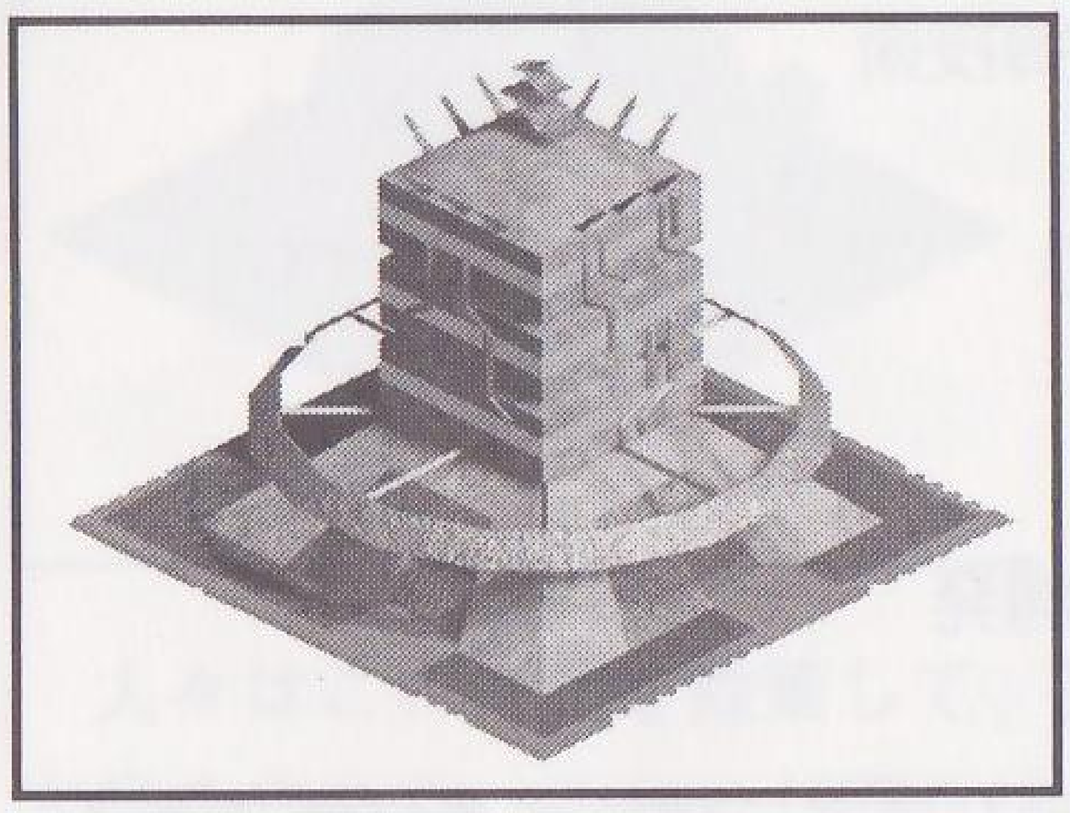


建　設　費：750
必要物資：労働者250、金属500、エネルギー50、電子部品50
必要な技術：金属複製技術
規　　模：1区画
1ターンの管理費：エネルギー25
就　労　者：3
生産物資：スチール、トリディウム
もたらすミリタリー・ユニット：歩兵、キャノン
目　　的：貿易収入

金属複製技術が開発されると、複製工場を建設できるようになる。生産された合金（スチールやトリディウム）は、工場内で巨大な金属複製機にかけられる。この装置は、金属の複製ができるようになっているという点を除いて、食糧複製機と同じものである。複製によって増産された金属を使い、ロボットの手によって小銃や歩兵防護服、各種キャノンが高速生産されていく。最高の効率を誇るこの工場によって、さらにたくさんの貿易収入を稼ぐことができる。

～電子部品の製造、テクノロジーの開発施設～

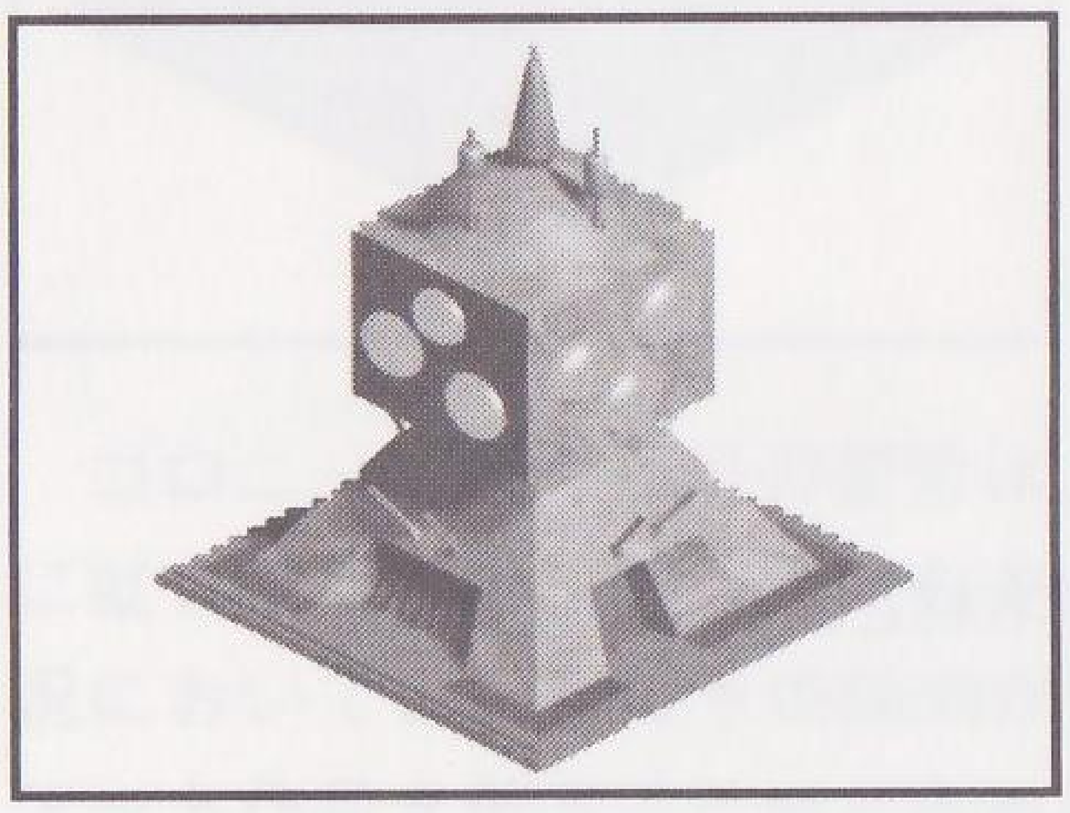
【研究所】



建　設　費：100
必要物資：労働者100、金属20
必要技術：なし
規　　模：4区画
1ターンの管理費：エネルギー10
就　労　者：4
生産物資：電子部品
目　　的：テクノロジー開発

惑星ガリウスⅣの開拓をはじめるとき、人々の中に科学者はごくわずかしかいない。そのため、他の人々を教育する研究施設が必要となる。研究所を建設すると、テクノロジーの開発がはじまり、働く人数を多くするほど、開発の進捗が速くなる。電子工学が開発されると、電子部品も製造できるようになる。

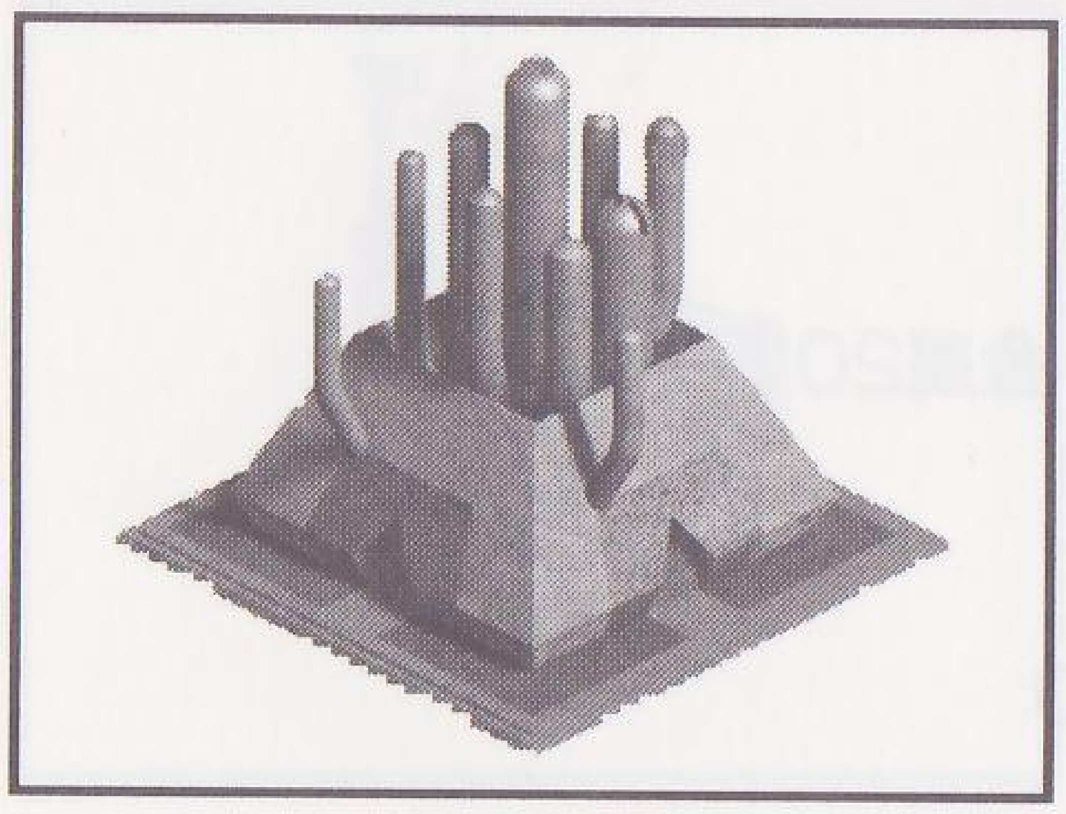
【技術研究所】



建　設　費：200
必要物資：労働者200、電子部品5、金属100
必要技術：電脳工学
規　　模：1区画
1ターンの管理費：エネルギー20
就　労　者：4
生産物資：電子部品
目　　的：テクノロジー開発

電脳工学の技術を開発すると、技術研究所を建設できるようになる。通常の研究所は、そのほとんどが教室と実習施設にあてられるので、テクノロジー開発の速度は比較的鈍い。技術研究所では研究に集中できるため、開発のスピードが速くなる。技術研究所の研究室は、みなカオスコンピュータにアクセスして、ハイテクの実験を行う。電子部品の生産も速い。

【高等技術研究所】

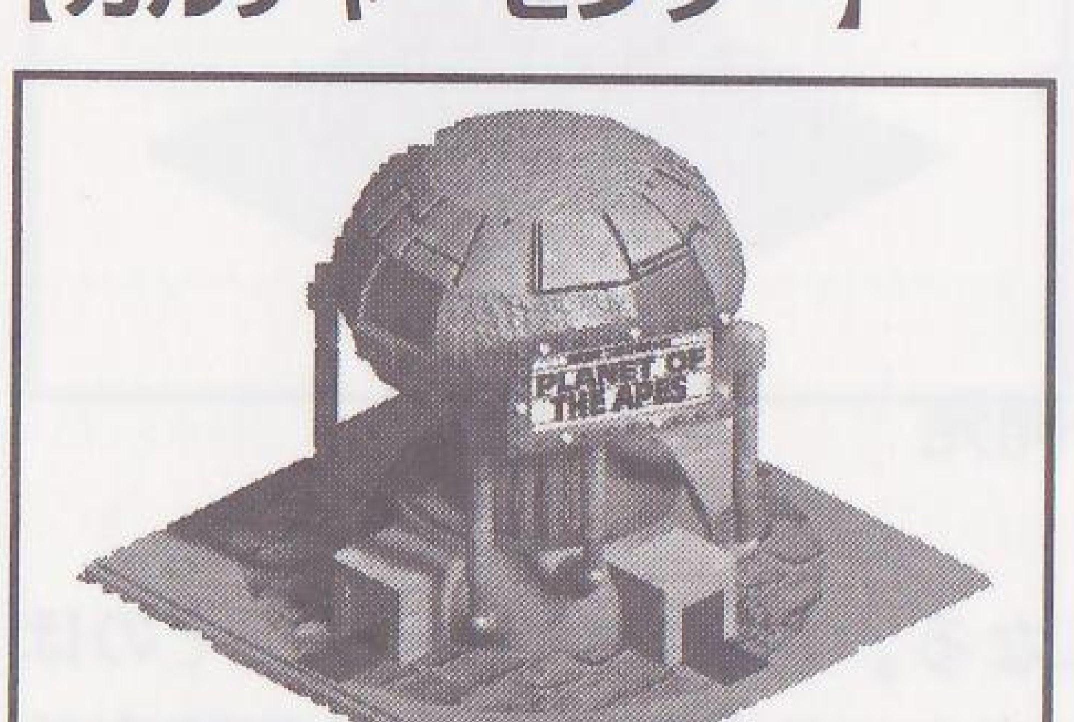


建　設　費：300
必 要 物 資：労働者300、金属250、エネルギー25、電子部品25
必 要 技 術：思考感応型制御技術
規　　　模：1区画
1ターンの管理費：エネルギー40
就　労　者：3
生 産 物 資：電子部品
目　　　的：テクノロジー開発

思考感応型制御技術は、科学者の頭脳と頭脳を64テラボーのモデムで直に接続する技術である。高等技術研究所は、この接続システムを活用するべく特別に設計された施設だ。科学者は、頭上に小さなプラスチックのキューブを載せている。キューブにはコンピュータの端末が内蔵されており、科学者の脳にはニューラル・インプラントという装置が埋め込まれている。脳に埋め込まれた装置は、コンピュータ端末と接続され、通常の2倍の規模のカオスコンピュータと接続することができるようになる。これは、科学者の知識を最高の速さと正確さで交換できるデータ共有システムである。多くの科学者は、この行程を2～3時間も行うと疲れ切ってしまう。疲れを癒すために、単調な電子部品製造を繰り返し行う。そのため、電子部品の生産もはかどるのである。

～芸術、カルチャーの創造施設～

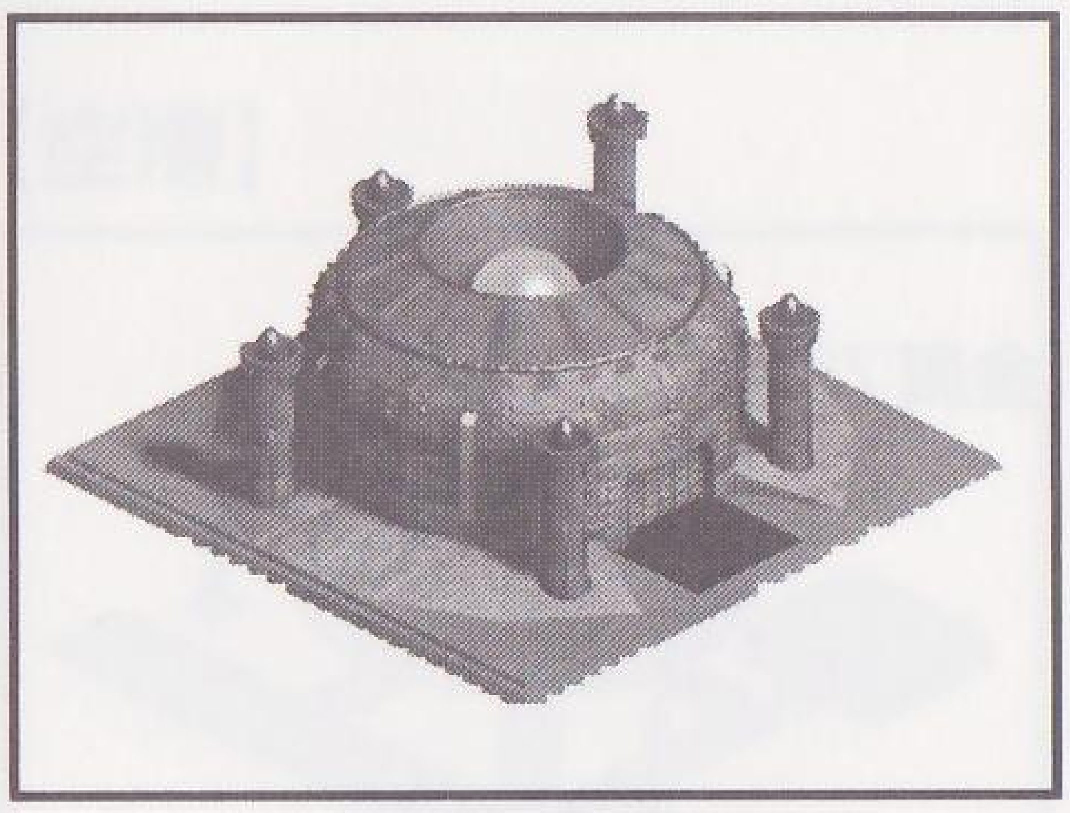
【カルチャーセンター】



建　設　費：50
必 要 物 資：労働者100、木材25
必 要 技 術：なし
規　　　模：1区画
1ターンの管理費：なし
就　労　者：5
目　　　的：カルチャーを育む

荒涼とした惑星ガリウスⅣで暮らす人々のストレスを取り除き、疲れを癒して、くつろぐための施設である。カルチャーセンターは、カルチャーを創造することによってモラルを高める効果がある。カルチャーの数値が1ポイント上がると、低下していたモラルの数値が1ポイント回復する。 カルチャーセンターでの楽しみかたは、種族によって異なる。人間は、古代の空想科学小説映像を好む。チュチュットは、エキサイティングなスティングボクシングの試合を好む。ウヴァモスクはライブ・シアター、特にスクリーチ・オペラを好む。モーグのカルチャーセンターは、ネットワーク化されたテレビゲームが設置されたハイテク遊技場である。モーグの間で最もポピュラーなゲームは、風変わりな武器がちりばめられた世界を走り回り、お互いに撃ち合うというものである。タースは、カルチャーセンターを自分たちの強さを自慢し合う「大いなる勇者の競技場」として使っている。人気のある競技は、頭で石を粉砕するというものである。レイルーのカルチャーセンターは、レイテとルーテが共に穏やかなテレパシーの瞑想でくつろぐことができる静かな場所である。シスは未知のグループ活動に参加する場として使っている。

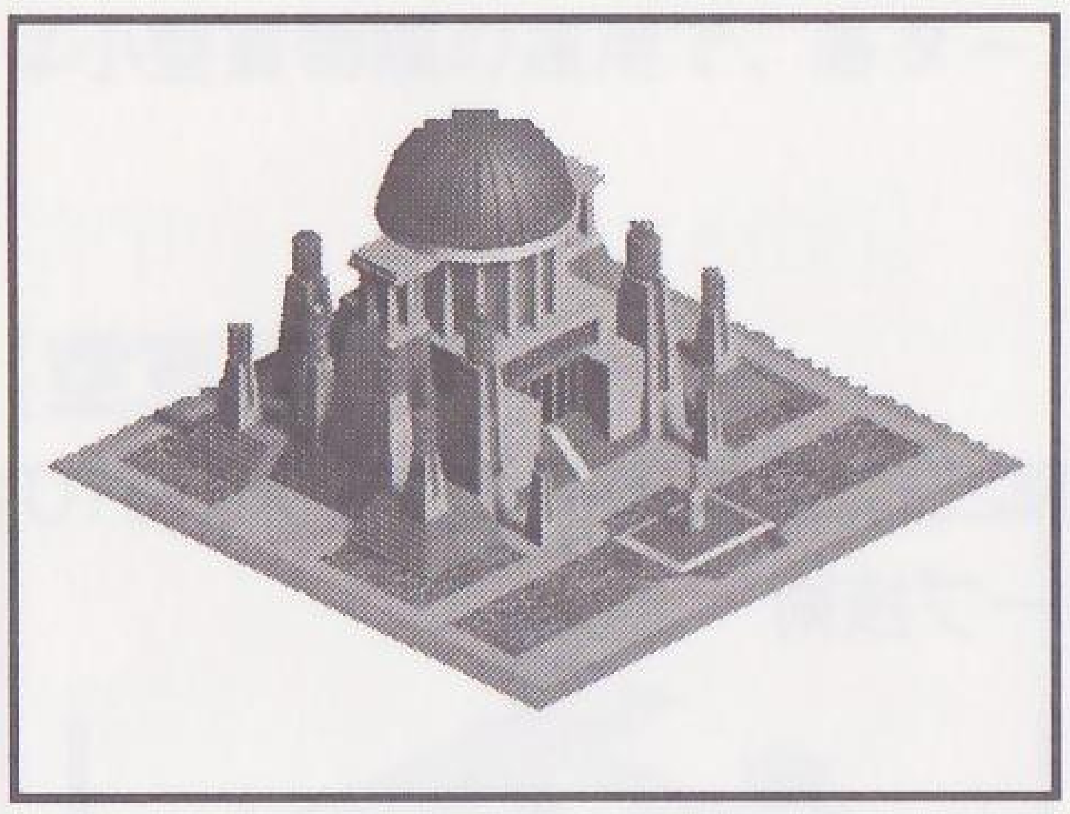
【ミュージアム】



建　設　費：100
必要物資：労働者200、エネルギー10、木材25、金属25
必要技術：なし
規　　模：1区画
1ターンの管理費：なし
就　労　者：3
目　　的：カルチャーを育む

人々はこの施設を散策して、過去から現在にいたるまでの輝かしい勝利の歴史を回想するのが大好きである。ミュージアムは、集団的愛国心の感覚を住民に与え、カルチャーセンターを上回るモラルの上昇をうながす。

【アート工房】

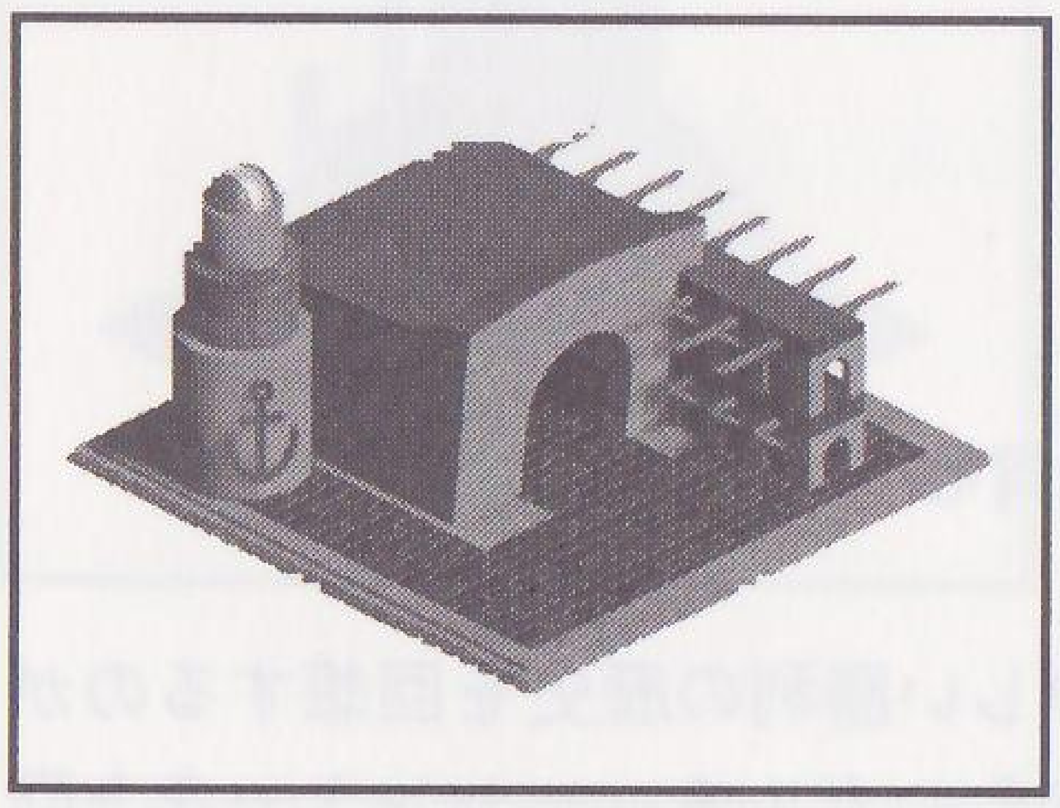


建　設　費：200
必要物資：労働者200、エネルギー15、木材15、金属25
必要技術：なし
規　　模：4区画
1ターンの管理費：なし
就　労　者：4
生産物資：アート

コロニーで働く毎日の苦労は、住民の間に多くのストレスを生む。住民の多くが創造的な仕事に就きたいと思っているにもかかわらず、科学や農業関係の仕事をしなければならないような状況においては、特にその傾向が強くなる。アート工房はそんな住民に、自由な自己表現ができ、アート作品を創ることができる場を提供している。住民がアート作品を創造できるという保証はどこにもないが、この施設に長く滞在すれば、その機会も多くなるはずである。アートを1つを持つことで、コロニーのモラルは2ポイント上昇する。アートはブラックマーケットに高値で売ることもできる。

～造船施設～

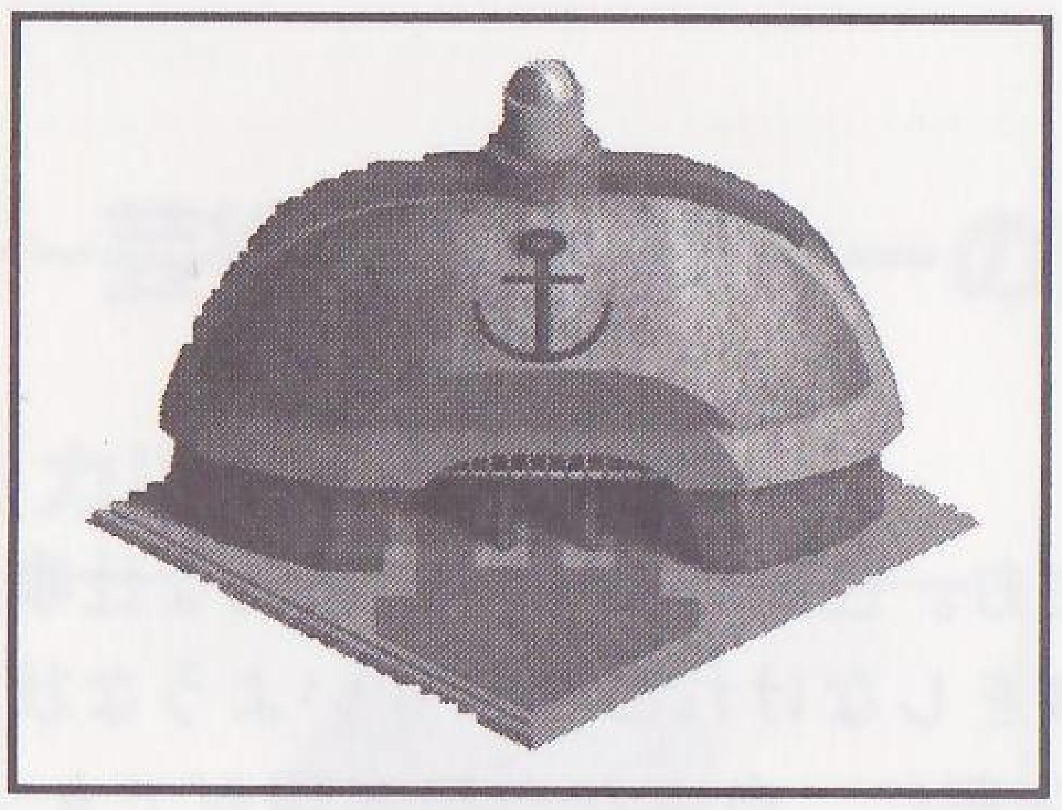
【造船所】



建　設　費：150
必要物資：労働者150、金属75
必要技術：なし
規　　模：1区画
1ターンの管理費：エネルギー2
就　労　者：8
もたらすミリタリー・ユニット：軍艦
目　　的：貿易収入

沿岸地域にのみ建設できる重要施設である。惑星ガリウスⅣの海の航行には、かなりの危険がともなう恐れがある。海の浅いところに巨大生物が棲息するという噂があるからだ。海洋生物を目撃したという報告は、特に慎重にとり扱うべきである。

【軍港】

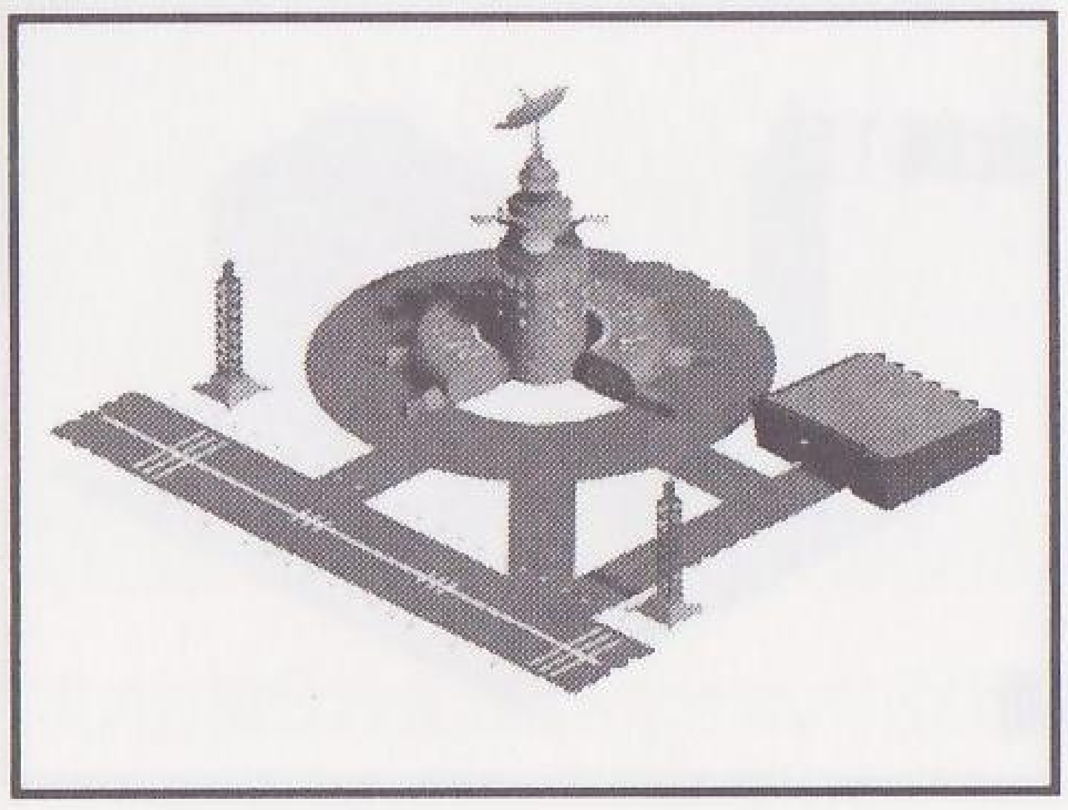


建　設　費：250
必要物資：労働者250、金属250、エネルギー20、電子部品10
必要技術：ショックウェーブ技術
施設の規模：1区画
1ターンの管理費：エネルギー5
就　労　者：6
もたらすミリタリー・ユニット：軍艦
目　　的：貿易収入

軍港は、造船スピードを高速化できる施設である。製造プログラムの中にはショックウェーブの使用を前提とするものがあるため、軍港の建設にはショックウェーブ技術が不可欠である。この施設の特徴は、内部の空間のすべてが有効に利用されているところにある。巨大な建物の天井にも製造機器が取り付けられているほどである。リベットなどの留め具は、特別に密封され、上下逆さまにつり下げられた反重力プロセッサによって生産される。

～戦闘機の製造施設～

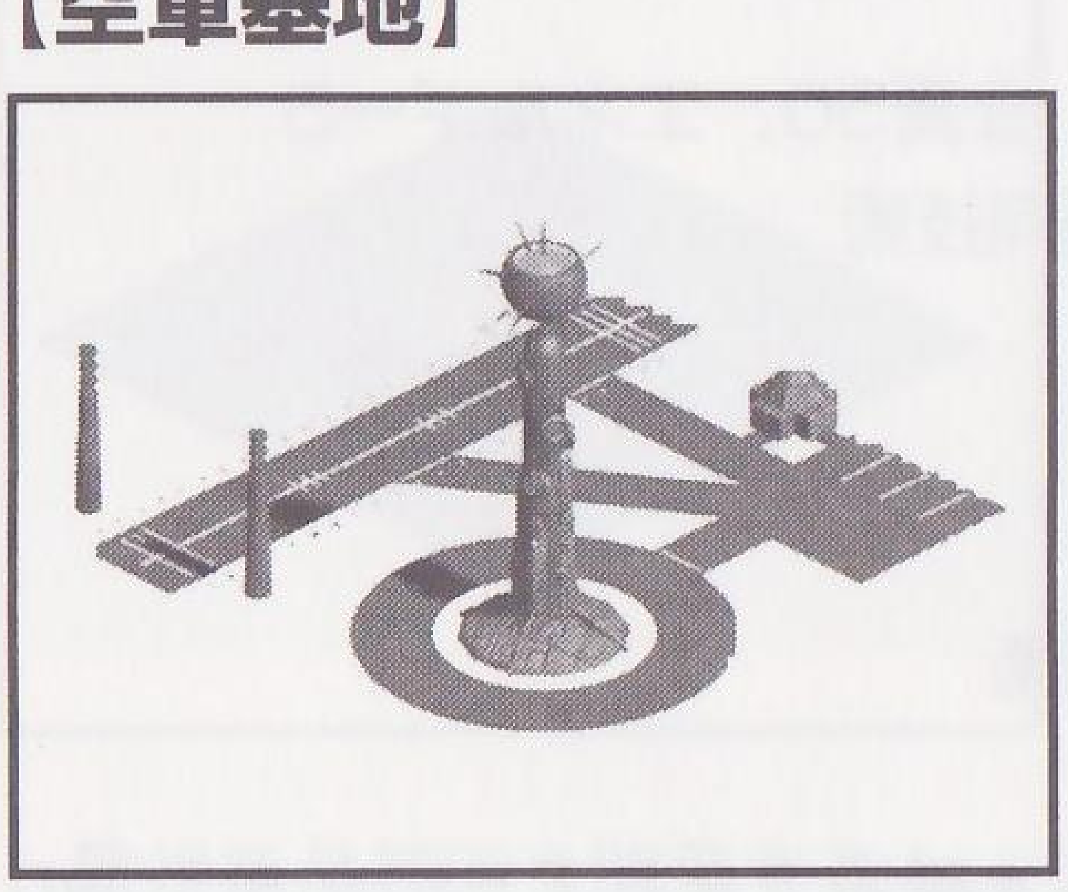
【空港】



建　設　費：150
必 要 物 資：労働者300、金属100、エネルギー20、電子部品10
必 要 技 術：なし
規　　　模：4区画
1ターンの管理費：エネルギー5
就　労　者：8
もたらすミリタリー・ユニット：戦闘機
目　　　的：貿易収入

空港は、あらゆる戦闘機を作成するだけでなく、貿易収入も生み出す。空港を建設すると、すぐにターボウイングを作成できるようになる。スターフレア爆弾技術や遮蔽技術が開発されれば、スターフレアやスパイジェットも作成可能だ。住民の中には飛行免許を所持する者がいて、彼らは小型貨物機の運用で、各ターンごとに莫大な貿易収入を稼ぎ出す。

【空軍基地】

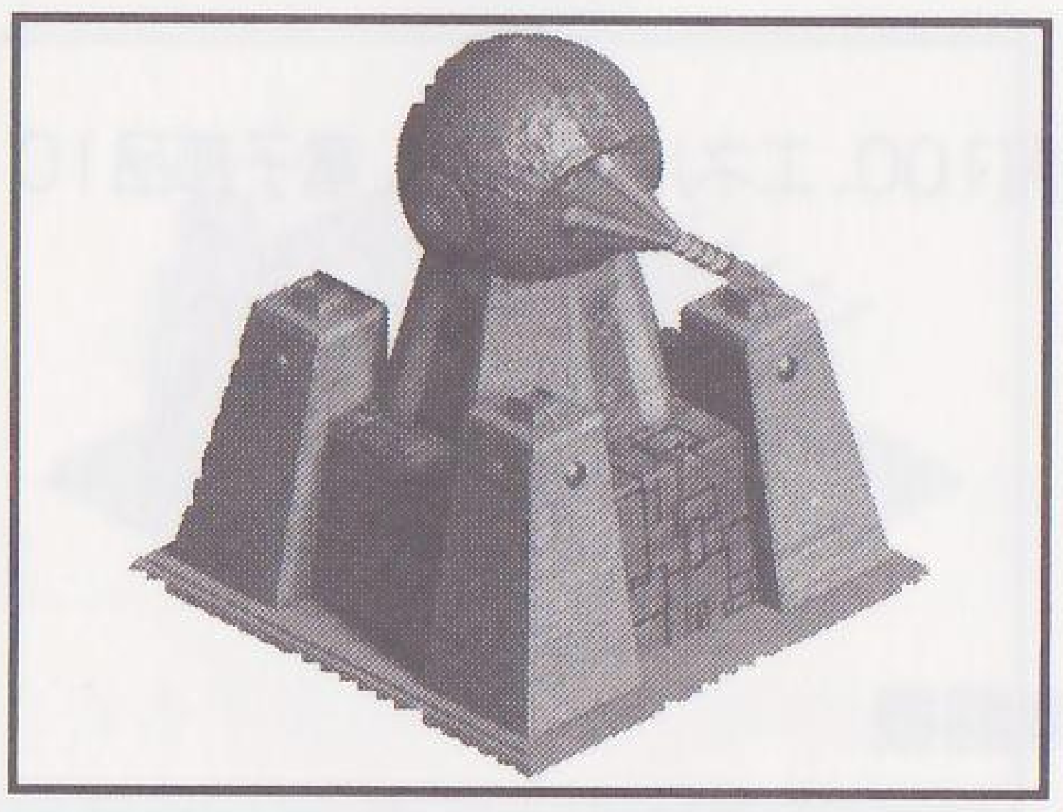


建　設　費：300
必 要 物 資：労働者500、金属300、エネルギー20、電子部品25
必 要 技 術：中性子燃料技術
規　　　模：4区画
1ターンの管理費：エネルギー10
就　労　者：6
もたらすミリタリー・ユニット：戦闘機
目　　　的：貿易収入

空軍基地が建設されると、軍用機の生産が本格化する。機体は特殊な成形装置で作成され、成形処理が終わると、移動式のロボットが機体内部に電子機器を取り付ける。空軍基地の地下には、中性子燃料を備蓄するための燃料タンクが埋設されており、これによって戦闘機の行動範囲が拡大する。

～防衛施設～

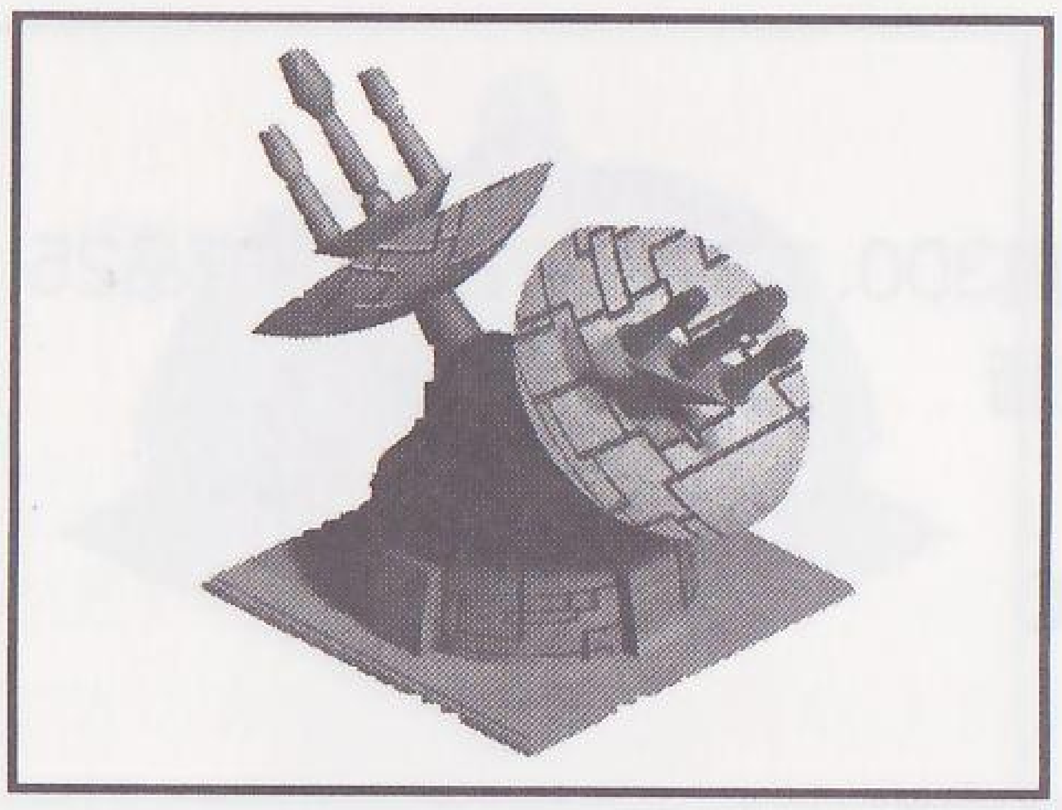
【レーザー防衛システム】



建設費：75
必要物資：労働者100、金属15
必要技術：なし
規模：1区画
1ターンの管理費：なし
就労者：なし
目的：コロニーの防衛

無人で動作する防衛システムである。電源は5つのエネルギー電池で構成される。1つが使用中のとき、他のものは充電されており、戦闘が激しくなると、さらに3つある予備のエネルギー電池も使用される。巧妙な設計の基に建設されているため、電池切れになることはほとんどない。正確かつ自在に動く砲塔が、侵入する敵ミリタリー・ユニットをすばやく狙う。

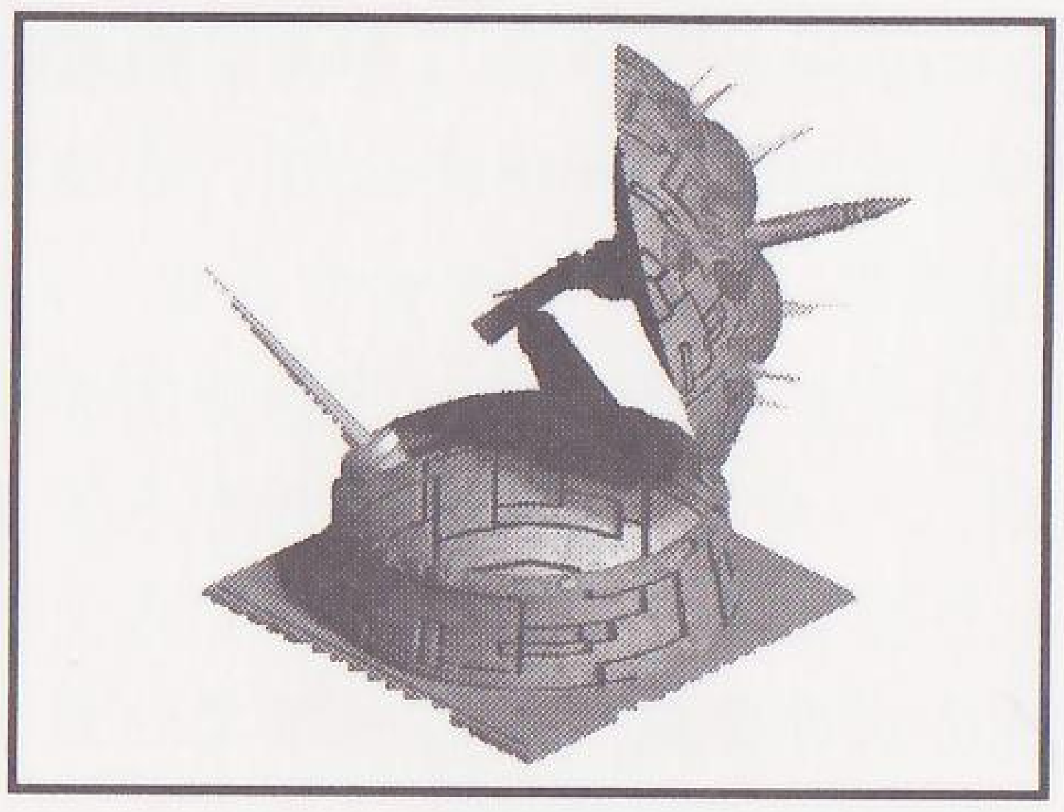
【エネルギー防衛システム】



建設費：100
必要物資：労働者150、金属50、エネルギー5
必要技術：エネルギー偏向技術
規模：1区画
1ターンの管理費：エネルギー5
就労者：なし
目的：コロニーの防衛

エネルギー偏向技術が開発されると、エネルギー防衛システムを建設できるようになる。このシステムは、隣接する施設を敵の攻撃から守るためのもので、威力は核融合キャノンに匹敵する。多数設置すれば、攻撃を阻止する能力も高くなるだろう。

【反物質防衛システム】

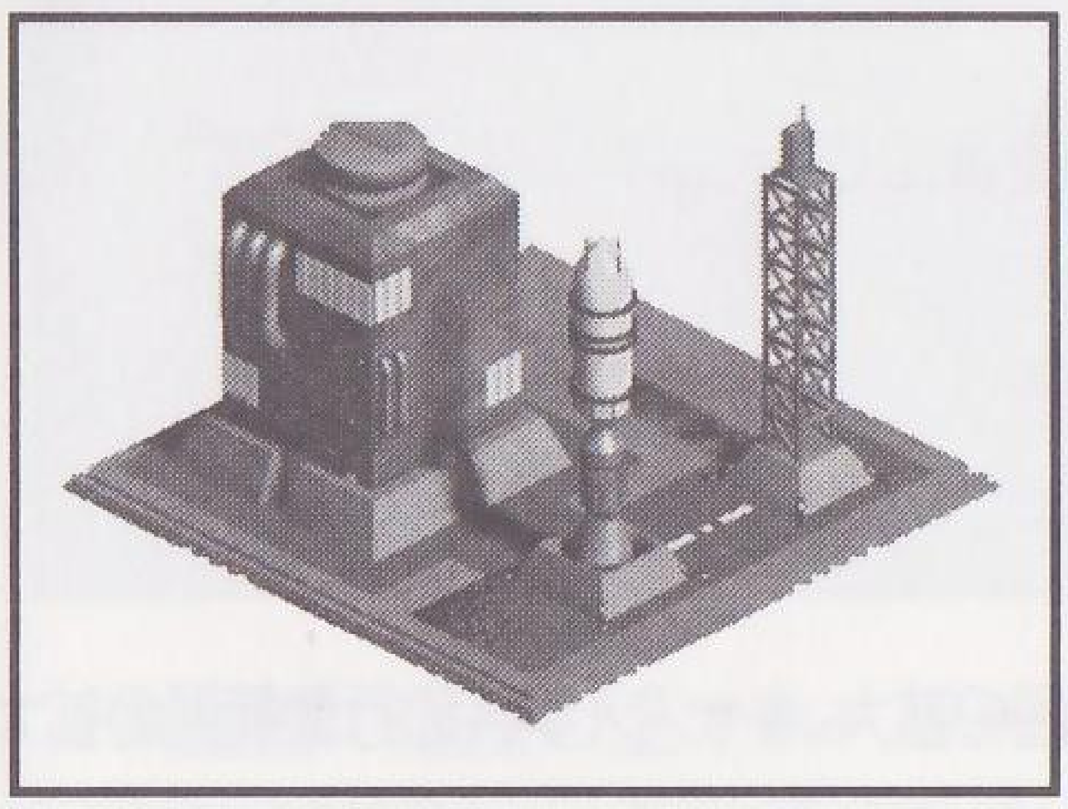


建設費：150
必要物資：労働者200、金属100、エネルギー10
必要技術：反物質偏向技術
規模：1区画
1ターンの管理費：エネルギー10
就労者：なし
目的：コロニーの防衛

大型の放射鏡から反物質粒子を投射する防衛システムである。投射された反物質ビームは、来襲するミリタリー・ユニットを容易に狙い撃ちできる。これは、コロニーに建設できる最強の防衛システムであり、威力は対消滅キャノンに匹敵する。

~ミサイルの製造施設~

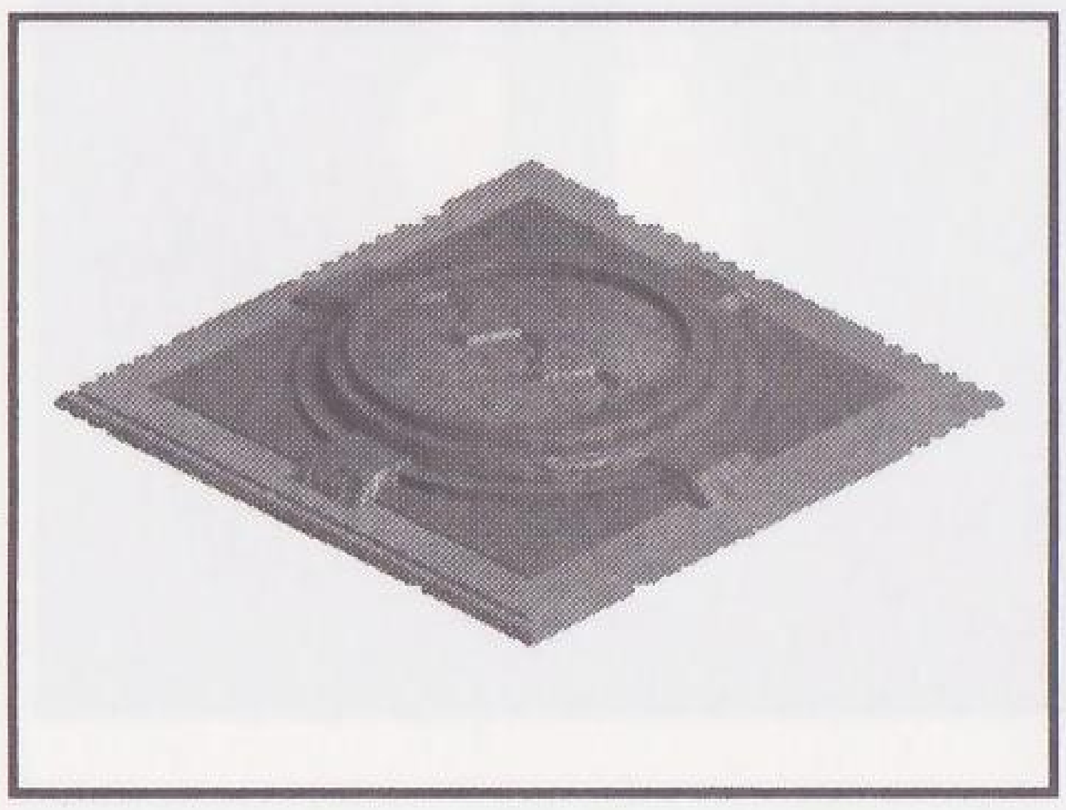
【ミサイル基地】



建　設　費：100
必 要 物 資：労働100、金属50
必 要 技 術：ロケット工学
規　　　模：1区画
1ターンの管理費：エネルギー2
就　労　者：4
もたらすミリタリー・ユニット：ミサイルユニット

ロケット工学が開発されると、ミサイル基地を建設できるようになる。ミサイル基地には、スカッターパックの生産にすぐに着手できるだけの物資があり、テクノロジーの進歩に応じて、グランドブレーカーやスーパーノヴァの生産も可能となる。大規模な戦闘がはじまる前にミサイル攻撃を加えておけば、敵の抵抗を弱めることができる。

【アサルトミサイル基地】

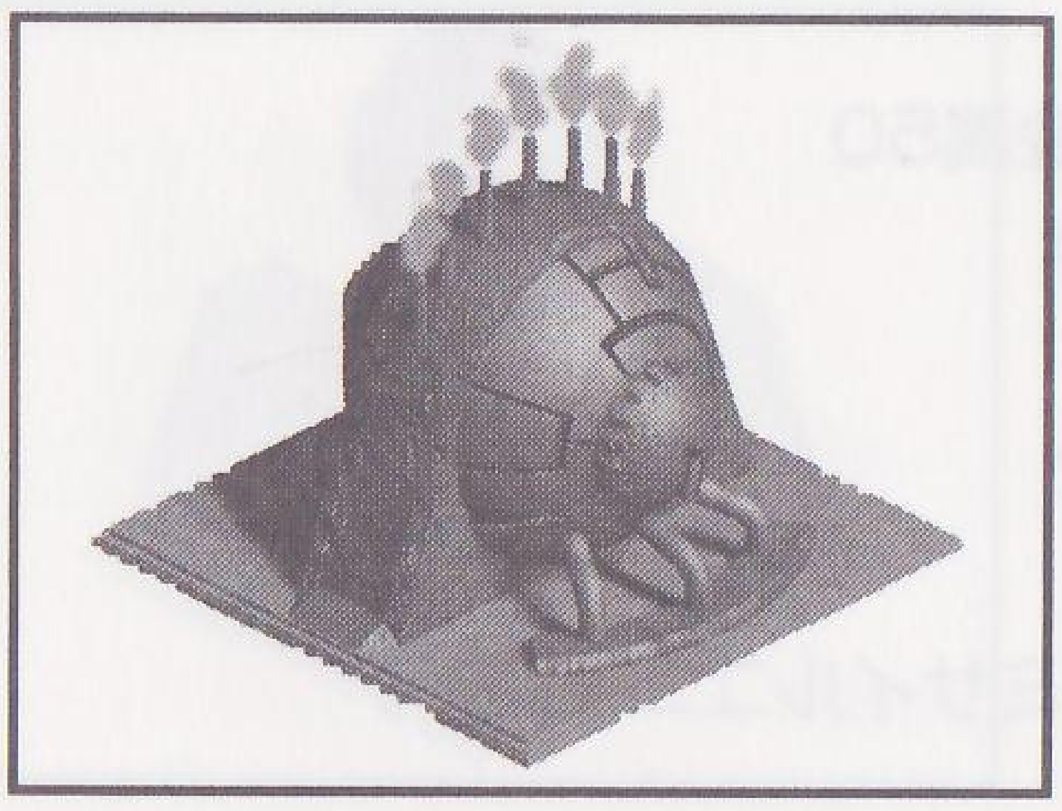


建　設　費：250
必 要 物 資：労働者200、金属150、エネルギー25、電子部品10
必 要 技 術：監視衛星技術
規　　　模：1区画
1ターンの管理費：エネルギー15
就　労　者：2
もたらすミリタリー・ユニット：ミサイルユニット

監視衛星技術を開発すると、アサルトミサイル基地を建設できるようになる。この施設の建設と共に、ミサイル生産量が飛躍的に増加する。地下にあるミサイル格納庫は、通常のミサイル基地の2倍の深さがあり、あらゆるミサイルの作成が可能だ。

～輸送施設～

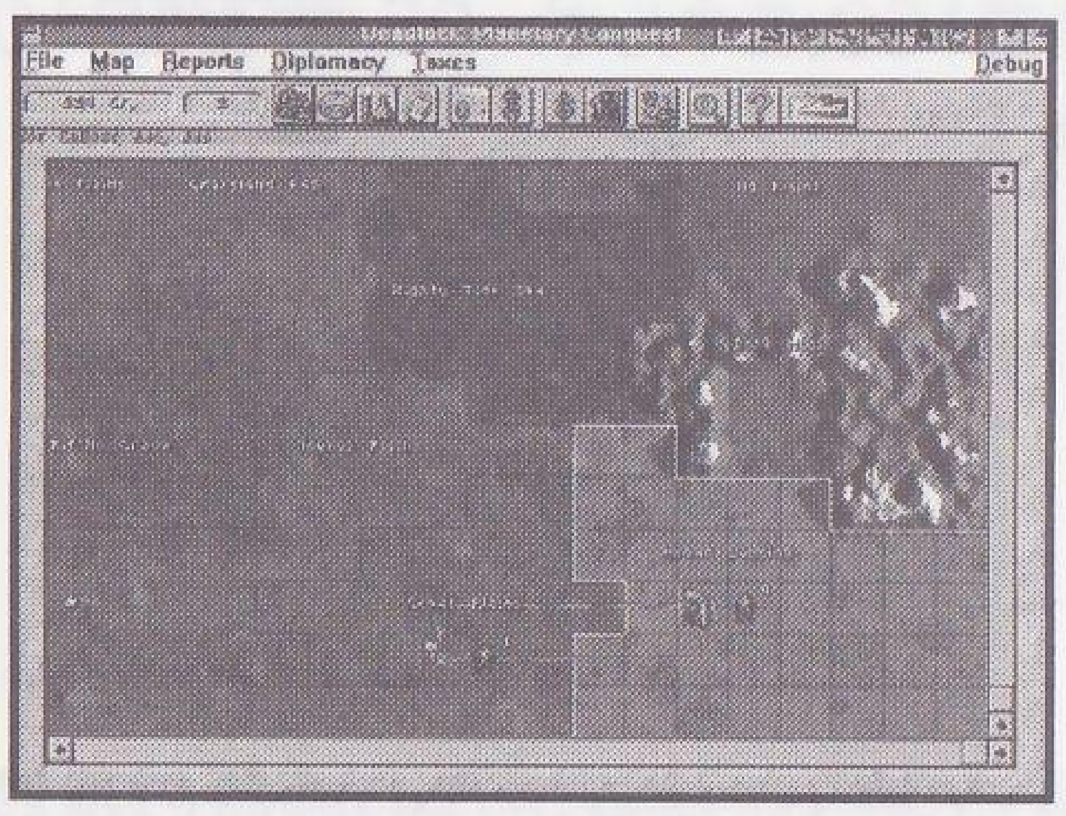
【燃料タンク】



建設費：50
必要物資：労働者50、金属25、エネルギー20
必要技術：なし
規模：1区画
1ターンの管理費：なし
就労者：なし
目的：戦闘機の行動範囲の拡大。キャノン、歩兵の行動範囲の拡大

中性子燃料技術を開発すると、オクタン価の高い中性子燃料がタンクに備蓄されるようになる。キャノンが行動する場所にこの施設があれば、そこで燃料を補給して、さらなる行動が可能だ。また、歩兵たちも頻繁にこの施設を利用する。燃料タンクには、疲れた歩兵に適切な食事をとらせるカフェテリアがあるからだ。小休止することで、次の場所へと移動する気力を回復させる。燃料タンクには小さな滑走路もあり、あらゆる戦闘機の離着陸と給油も可能である。

【道路】



建設費：なし
必要物資：なし
必要技術：なし
就労者：なし
目的：物資の輸送

新しい土地に移住するとき、住民たちは道を造る。しかし、それらは急場しのぎの山道や、タールで固めた湿原の小道のような、未整備の通路であることが多い。コロニーでいかなる事態が生じたとしても、整備された道路を造っておけば、常に安定した通行が可能である。道が通行不能に陥り、ホーバーシップの運転手がストライキをはじめると、輸送コストは著しく上昇する。

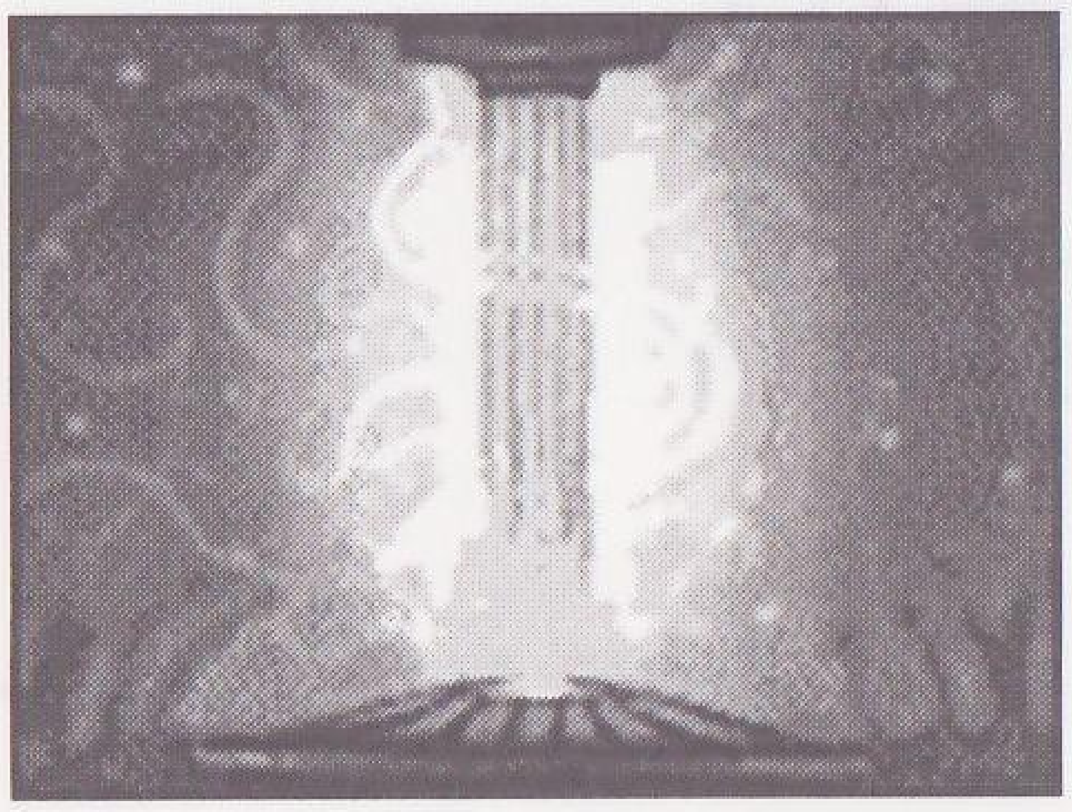
【ホーバーウェイ】



建　設　費：なし
必要物資：なし
必要技術：浮上走行技術
就　労　者：なし
目　　　的：輸送費の削減

未整備の道路の上でホーバーシップを運行させせると、その経費は高くつく。テリトリーとテリトリーを結ぶ道路に、ホーバーウェイ処理を施すことが望ましい。ホーバーウェイは、路面に小さな空気孔が設けられた道路である。孔から空気を噴き出して、トラックの浮上を助けるようになっている。一回の輸送にかかるコストの削減にともなって、全体的な輸送コストも大幅に削減される。コロニーが広ければ広いほど、その効果も大きくなる。

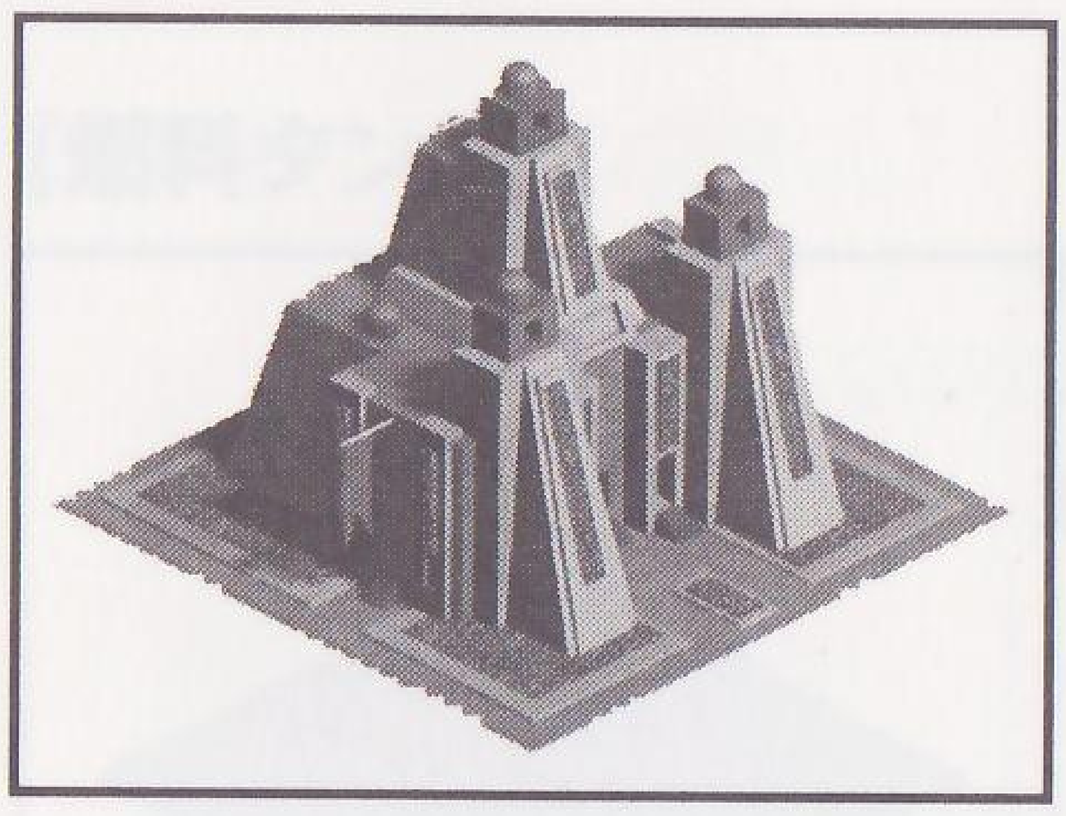
【トランスポーター・デッキ】



建　設　費：なし
必要物資：なし
必要技術：転送技術
就　労　者：なし
目　　　的：物資の輸送、ミリタリー・ユニット行動範囲の拡大

転送技術が開発されるとすぐに、住民たちは大型のトランスポーター・デッキの建設に着手する。デッキは小型の倉庫とほぼ同じ規模で、そこから物資を他のテリトリーへと移動できる。トランスポーター・デッキは、非生命体の物質を分子レベルにまで分解し、遠方にある受信デッキへと送信する。この方法を使えば、輸送コストは一切かからない。また、トランスポーター・デッキには、ミリタリー・ユニットへの給油という使い道もある。燃料をトランスポーター・ステーションで分解し、移動するミリタリー・ユニットの燃料タンクの中で再構成する。これによって、ミリタリー・ユニットを遠方まで派遣できるようになる。

【シティーセンター】



建　設　費：500
必 要 物 資：労働者600、金属250、エネルギー50
必 要 技 術：なし
規　　　模：4区画
1ターンの管理費：なし
就　労　者：8
もたらすミリタリー・ユニット：コロナイザー、スカウト、コマンド
目　　　的：貿易収入、カルチャーの創造

コロニーの中枢となる施設である。この施設を規定数建設すると、惑星ガリウスⅣ全域を手中に収めることができる。シティーセンターは住民たちの出入りが激しいため、わずかではあるが貿易収入が発生する。取り引き行為の規制ともあいまって、シティーセンターを建設することにより、その他の貿易施設の収入は2倍となる。また、この施設では3種類の重要なミリタリー・ユニットの生産も行っている。コロナイザーは、住民が新たなテリトリーに進出する際に利用する大型のホーバーシップである。コロナイザーなしでは新たなテリトリーの開拓は不可能である。スカウトは、情報を探り出し、最新鋭のハイパーウェーブ送信機でシティーセンターに通報する。軍を統率するコマンドには、ここでフィールド・コンピュータが実装される。

ミリタリー・ユニット

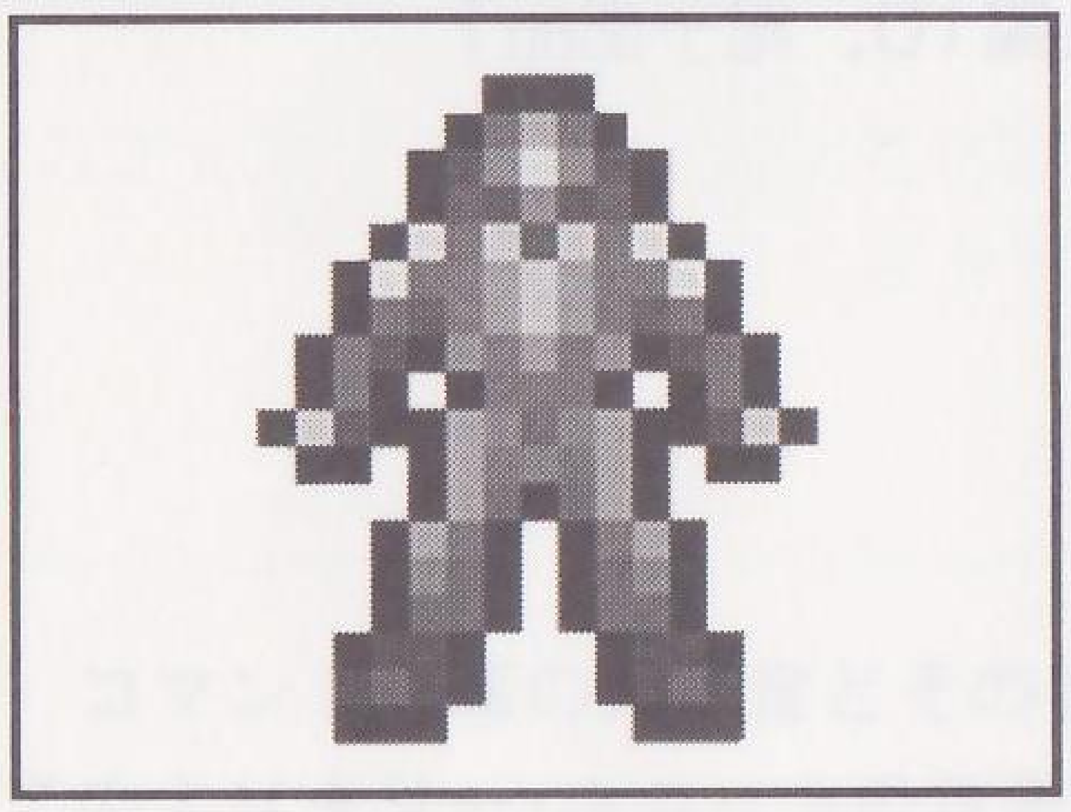
ミリタリー・ユニットの能力

すべてユニットに、能力データが定められている。以下はその詳細である。

- ●タ イ プ：陸、海、空の3つのタイプがある。
- ●攻 撃：攻撃に成功したとき、相手に与えるダメージの大きさを表す。
- ●防 御：どの程度のダメージを受けると破壊されてしまうのかを表す。
- ●スピード：動きのすばやさを表す。
- ●発 射 率：一度使った武器がもう一度利用できるようになるまでの時間が「発／秒」を単位に表示される。この数値が高いほど頻繁に発射できる。
- ●レ ン ジ：射程距離。発射した武器の威力が何区画先まで有効であるかを表す。
- ●移動ポイント：1ターン内で、テリトリーからテリトリーへ移動できるポイント。移動するとポイントが減っていき、ゼロになると移動できなくなる。また、自分のテリトリーではない場所へ移動すると、ポイントはゼロになってしまう。ミリタリー･ユニットの中には、1つのターンで複数の地方へ移動できるものもある。

～防衛用ユニット～

【民兵】

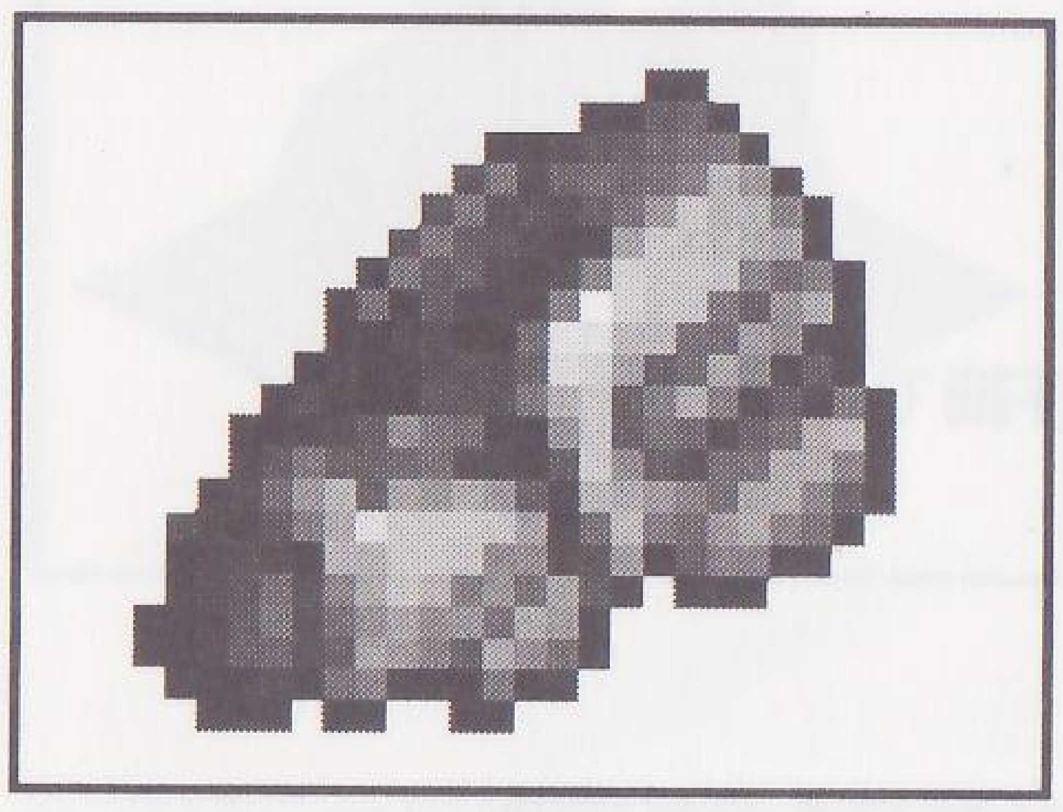


作 成 費：なし
必要物資：なし
必要技術：なし
タ イ プ：陸
攻 撃：2
防 御：2
スピード：とても遅い
発 射 率：1発／秒
レ ン ジ：1区画
1ターンの管理費：なし
特殊能力：なし

住民は、みな小型のレーザー拳銃で武装している。敵が侵入してくると、住民は全力をつくして土地を守ろうとする。民兵ユニットが1台破壊されることは、住民100人の死を意味し、戦闘によって多くの住民を失うこともある。

～シティーセンターで作成されるユニット～

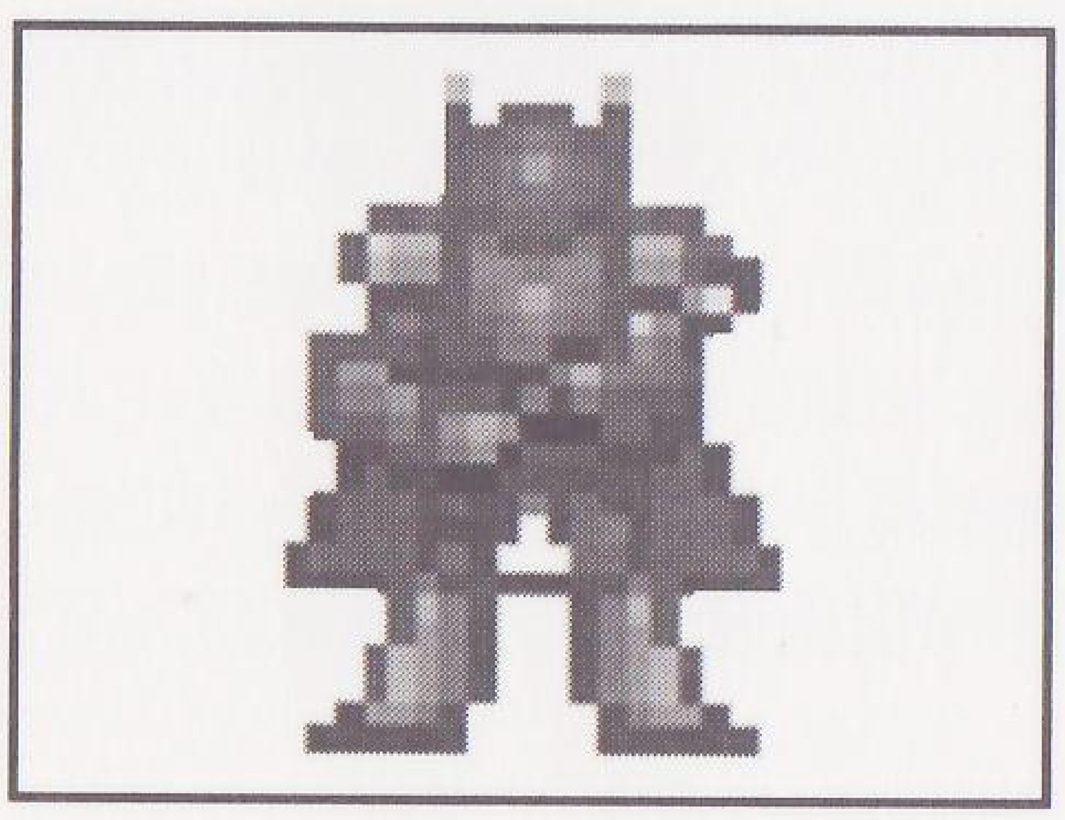
【コロナイザー】



作　成　費：50
必要物資：労働者5、木材10、住民100
必要技術：なし
タ　イ　プ：陸
攻　　　撃：2
防　　　御：4
速　　　度：とても遅い
発　射　率：0.75発／秒
レ　ン　ジ：1区画
移動ポイント：3
1ターンの管理費：なし
特殊能力：新しいテリトリーの開拓

コロナイザーは、住民を未開の地域へ運ぶ大型のホーバーシップである。コロニー建設に必要となる基本的な食糧と木材、金属を積載し、先端に取り付けられた小型道路開削装置が、テリトリーとテリトリーを結ぶ道路を作る。コロナイザーによる開拓が完了すると、そこに100人の住民と1基の住居ユニットが配置される。住民はみなレーザー拳銃で武装し、コロナイザーそのものにも簡単な防御シールドが備わっている。したがって攻撃された場合、それほど強固ではないが、コロナイザーも自らを守ることができる。

【スカウト】



作　成　費：100
必要物資：労働者25、金属10、電子部品1
必要技術：電子工学
タ　イ　プ：陸
攻　　　撃：2
防　　　御：5
速　　　度：とても遅い
発　射　率：1発／秒
レ　ン　ジ：1区画
移動ポイント：3
1ターンの管理費：なし
特殊能力：種族によって能力差あり

戦闘にはほとんど役に立たないとはいえ、スカウトは強力なミリタリー・ユニットである。スカウトは、コロニーの境界をひそかに越えてスパイ活動を行うことができる。失敗の可能性も高いが、他種族のテクノロジーを盗むことも可能だ。

モーグのスカウトは技術的な知識が高く、テクノロジーを盗む能力に優れ、敵の施設やキャノン、戦闘機、ミサイルの破壊工作も得意とする。

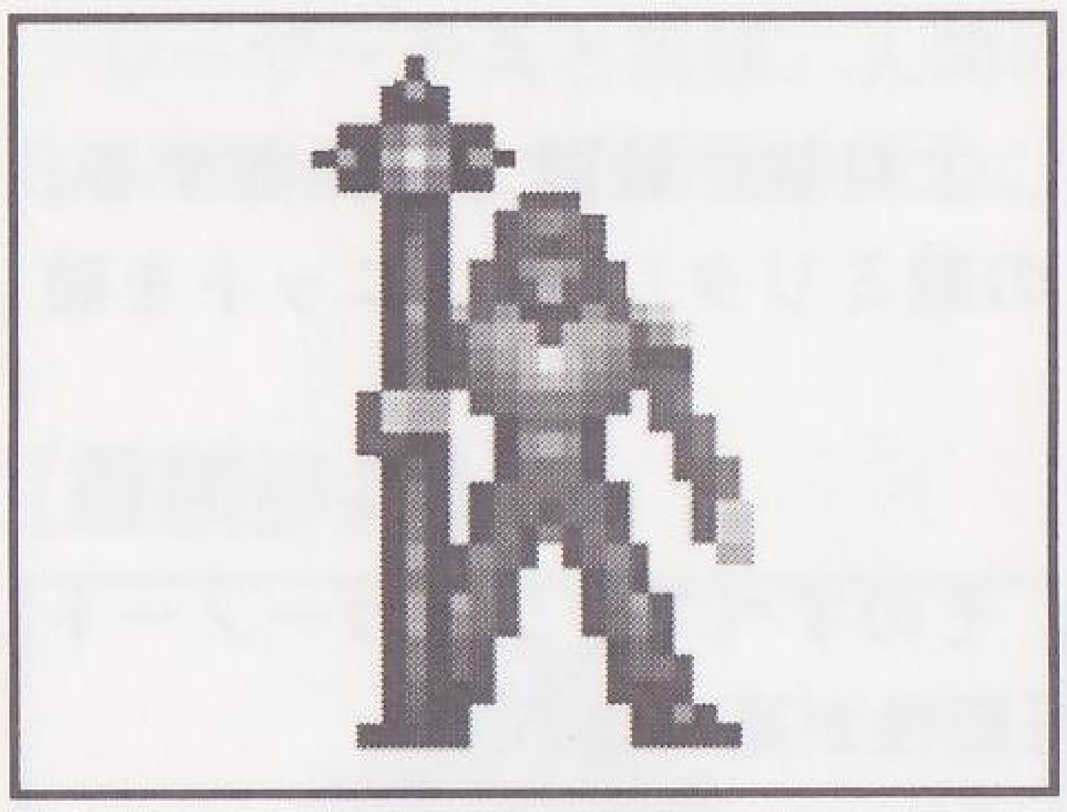
レイルーのスカウトは、敵テリトリー内に潜入してテレパシー送信機を設置することにより、敵種族のモラルを低下させることができる。

チュチュットのスカウトは、常に大集団で移動する。夜陰をついて施設に侵入し、たくさんの物資を持ち逃げするためである。彼らは最も大量の物資が備蓄されている施設を狙い、その中でも最も大量にある物資を盗み取る。

シスのスカウトには、食糧を汚染させるという恐るべき能力がある。スパイ活動を行うシスのスカウトは、特殊な毒素を敵のテリトリーにばらまく。住民に直接の危害が及ぶことはないが、備蓄量の半分の食物が死滅してしまう。

タースのスカウトは、スパイ活動が苦手である。彼らは大柄で目立ちやすいので、物陰に隠れるということができない（大きな岩に変装しようとする）ため、発見されることが多い。

【コマンド】



作成費：250
必要物資：労働者25、金属5、電子部品5
必要技術：電子工学
タイプ：陸
攻撃：2
防御：5
速度：きわめて遅い
発射率：1発／秒
レンジ：1区画
移動ポイント：3
1ターンの管理費：1
特殊能力：種族によって能力差あり

コマンドは軍の指揮官とその参謀だけで構成されるため、それ自身はきわめて弱体だが、すべてのミリタリー・ユニットの攻撃命中率を20％向上させる能力を持つ。

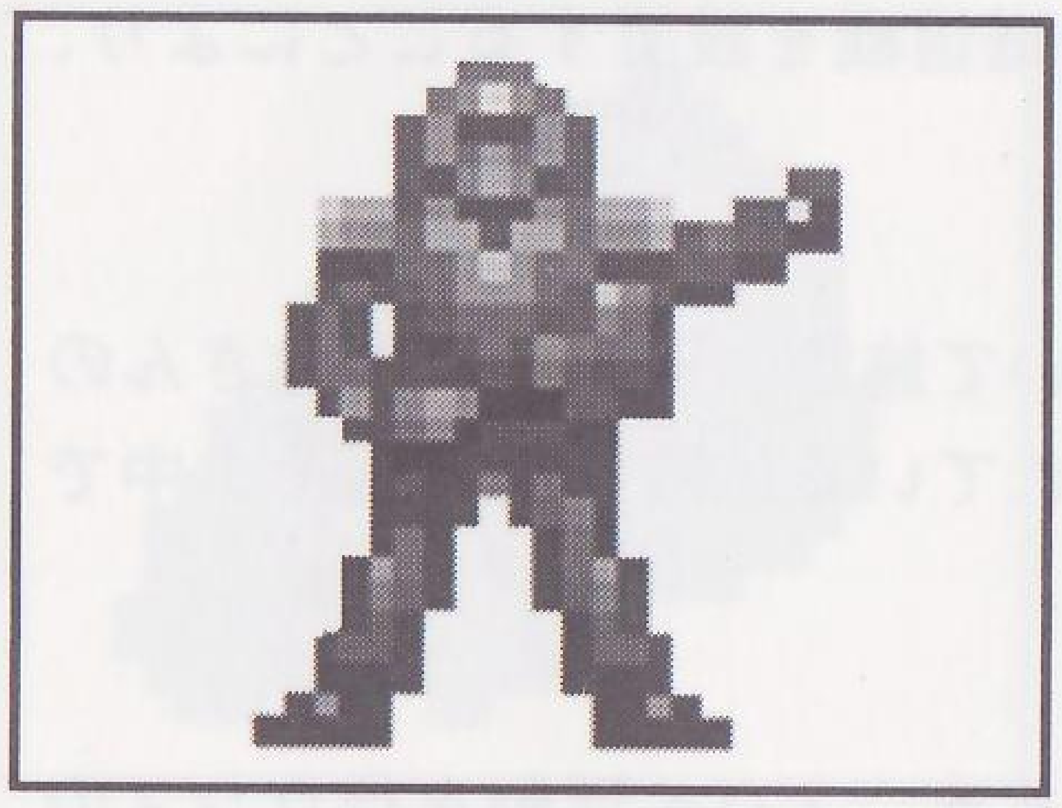
シスのコマンドは、敵ミリタリー・ユニットをマインドブラストで攻撃できる。

レイルーのコマンドは、強力なテレパシー能力で敵のミリタリー・ユニットをマインドコントロールして、自分の味方につけることができる。マインドコントロールされたユニットは、戦闘に勝ち残った後、そのままレイルーのユニットになってしまう。

ウヴァモスクの社会では、シャーマンダンスを踊ることができる者だけがコマンドに参画できる。彼らはシャーマンダンスを踊って自分のテリトリーにボーナス区画を発見することができる。

～工場で作成されるユニット～

【レーザー歩兵】



作　成　費：35
必要物資：労働者30
必要技術：なし
タ　イ　プ：陸
攻　　　撃：2
防　　　御：5
速　　　度：遅い
発　射　率：1発／秒
レ　ン　ジ：1区画
移動ポイント：3
1ターンの管理費：なし
特殊能力：カミカゼ（人間）、スパイ（ウヴァモスク）、ジャガーノート（タース）

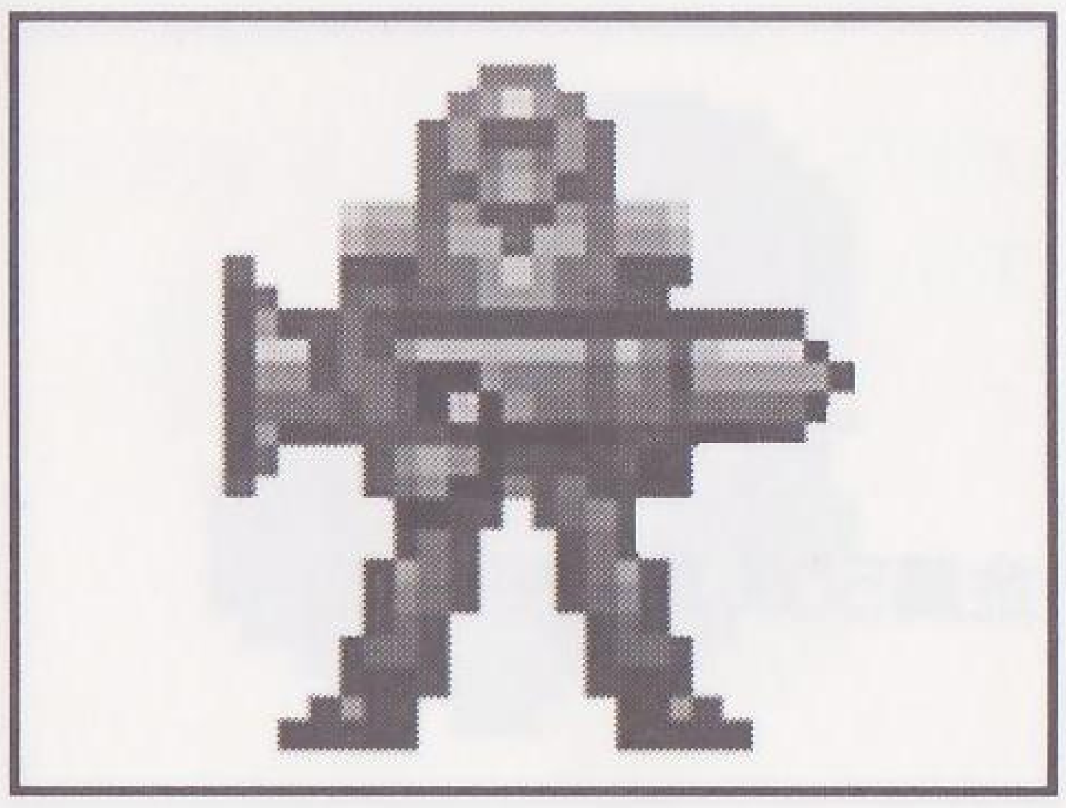
レーザー歩兵は、工場の建設とともに生産できるようになる。工場ではレーザー歩兵の武器となるレーザー銃が生産される。レーザー銃は民兵のレーザー拳銃よりも強力である。

人間のレーザー歩兵は、有害なアドレナリンを体内に注射して、より強い戦闘力を発揮する。これはカミカゼと呼ばれる戦闘方法で、彼らは勇敢に戦い、多くの敵ミリタリー・ユニットを破壊するが、最後には死んでしまう。

タースのレーザー歩兵は、建造物の破壊こそが戦いの基本とし、そのすべてがジャガーノート戦闘命令を受けている。これによって、敵施設の破壊に成功する可能性が高くなる。

ウヴァモスクには、自分の姿を見えにくく偽装する生来の才能がある。それゆえにウヴァモスクのレーザー歩兵は、敵のテリトリーでスパイ活動を行うことができる。

【SAM歩兵】

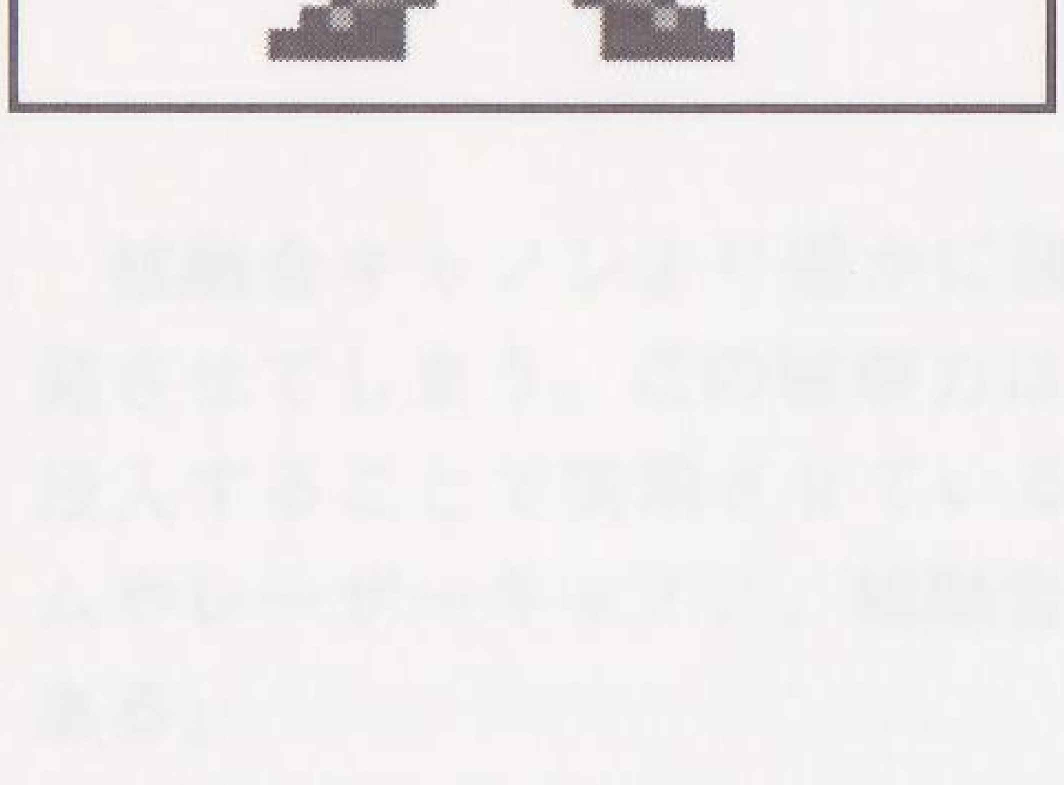


作　成　費：60
必要物資：労働者50、鉄10、電子部品5
必要技術：地対空ミサイル技術
タ　イ　プ：陸
攻　　　撃：2
防　　　御：12
速　　　度：遅い
発　射　率：1発／秒
レ　ン　ジ：1区画
移動ポイント：3
1ターンの管理費：1
特殊能力：空、陸の攻撃。カミカゼ（人間）、スパイ(ウヴァモスク)、ジャガーノート(タース)

空中と陸上の目標をいずれも攻撃できるユニークな歩兵である。SAM歩兵は、携帯用の発射装置からミサイルを発射する。これで、戦闘機とミサイルを撃墜できるのだ。また、地上の目標に向けて発射することもでき、地上戦でも十分な活躍が期待できる。

レーザー歩兵と同様、人間のSAM歩兵はカミカゼ攻撃をすることができる。ウヴァモスクのSAM歩兵はスパイ活動の能力、タースはジャガーノート攻撃の能力をそれぞれ持っている。

【重装歩兵】

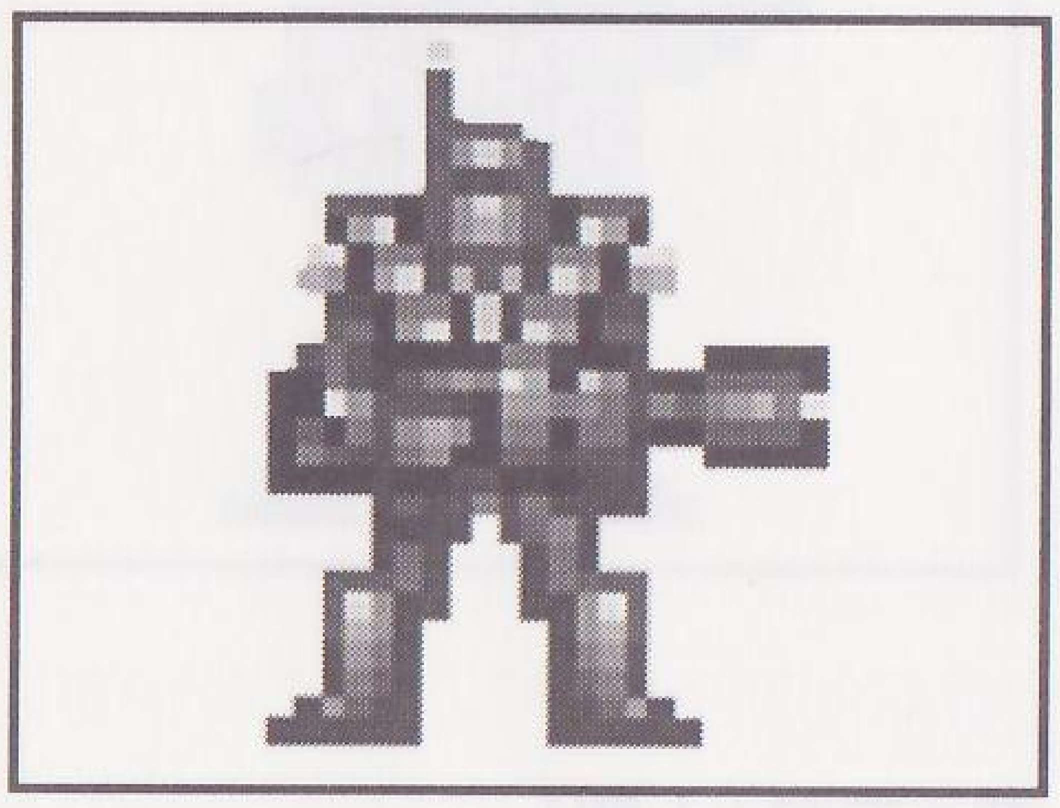


作　成　費：100
必要物資：労働者100、金属25、電子部品8
必要技術：反物質ライフル技術
タ　イ　プ：陸
攻　　　撃：8
防　　　御：24
速　　　度：速い
発　射　率：1発／秒
レ　ン　ジ：1.3区画
移動ポイント：3
1ターンの管理費：2
特殊能力：カミカゼ(人間)、スパイ(ウヴァモスク)、ジャガーノート(タース)

反物質ライフル技術が開発されると、レーザー銃の改良が行われ、反物質を発射できるようになる。反物質ライフルは、レーザー歩兵やSAM歩兵、レーザーキャノンも容易に撃破できるほどの威力を持つ。

SAM歩兵と同様、人間の重装歩兵はカミカゼ攻撃が可能。ウヴァモスクの重装歩兵にはスパイ能力があり、タースにはジャガーノート能力がある。

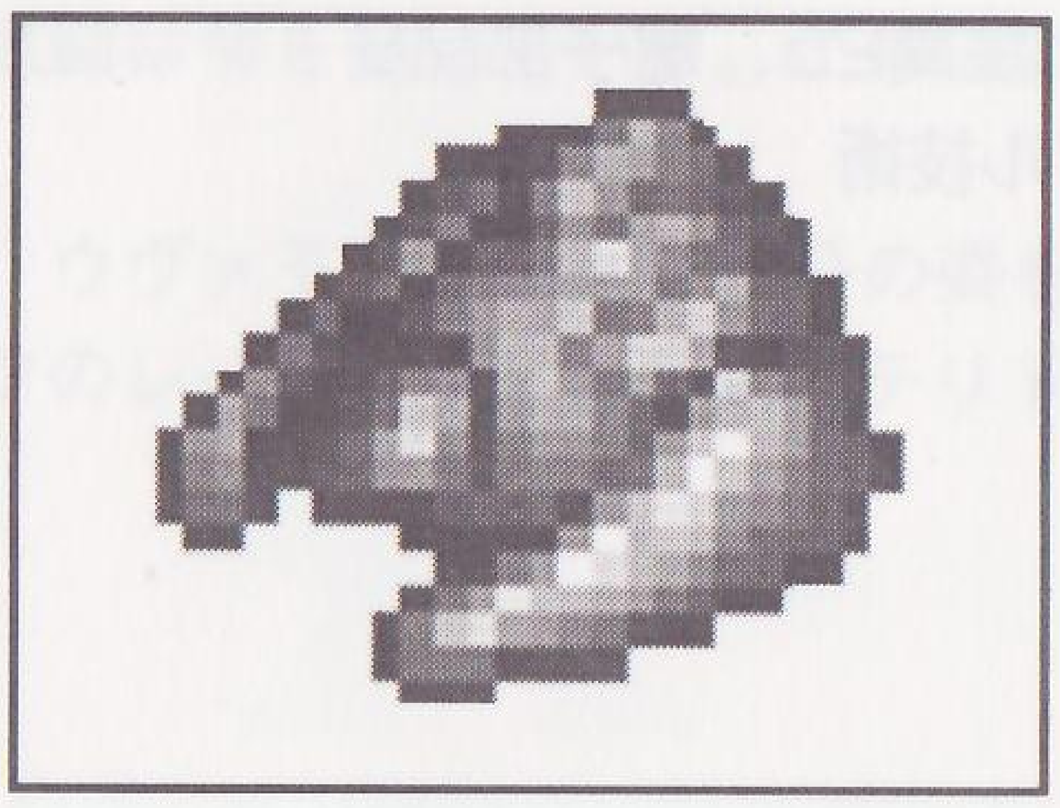
【強化装甲歩兵】



作成費：200
必要物資：労働者200、金属50、電子部品10
必要技術：強化装甲技術
タイプ：陸
攻撃：12
防御：36
速度：きわめて遅い
発射率：2発／秒
レンジ：1.3区画
移動ポイント：3
1ターンの管理費：5
特殊能力：カミカゼ(人間)、スパイ(ウヴァモスク)、ジャガーノート(タース)

電子的に強化された装甲が、レーザーや反物質ライフルの銃弾から歩兵を守ってくれる。彼らの間では、誰かが跳ね返したビームが他の誰かに当たってまた跳ね返る、といった奇妙な光景がしばしば見られる。

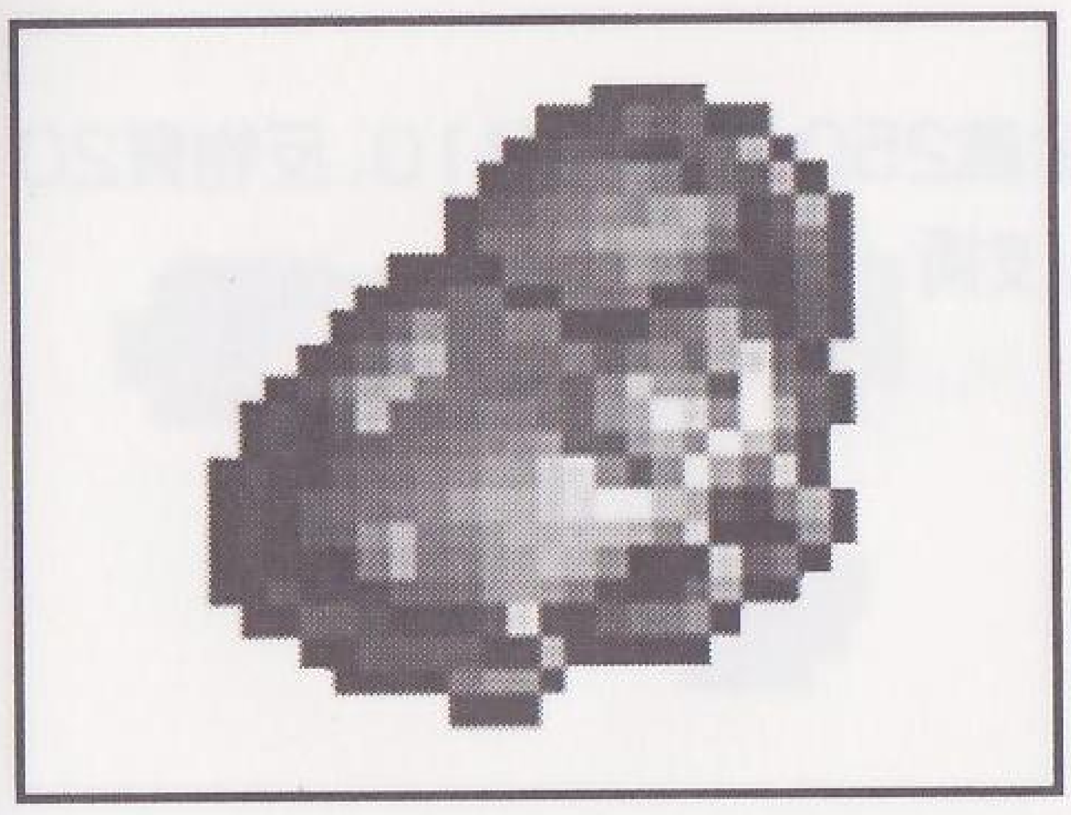
【レーザーキャノン】



作成費：75
必要物資：労働者40、金属25
必要技術：なし
タイプ：陸
攻撃：4
防御：10
速度：遅い
発射率：1発／秒
レンジ：1.3区画
移動ポイント：4
1ターンの管理費：1
特殊能力：なし

レーザーキャノンは、攻撃にも防御にも適した兵器である。工場の建設とともに、レーザーキャノンの作成に着手できるようになる。巨大なレーザー銃を搭載しており、レーザービームの威力で、金属や植物性の物資、動物性の物資をいとも容易に破壊することができる。レーザー歩兵を相手に使用すると特に効果的である。

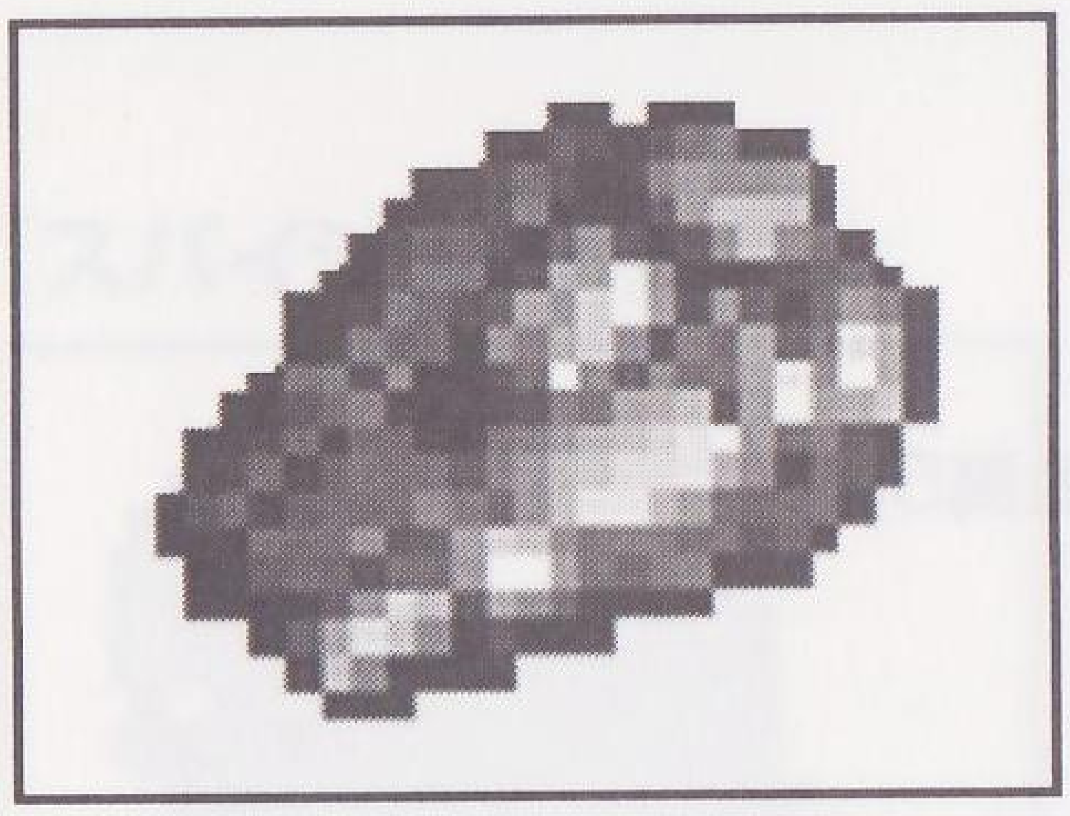
【核融合キャノン】



作　成　費：100
必要物資：労働者100、金属50
必要技術：核融合キャノン技術
タ イ プ：陸
攻　　撃：8
防　　御：20
速　　度：遅い
発 射 率：2発／秒
レ ン ジ：1.3区画
移動ポイント：4
1ターンの管理費：2
特殊能力：なし

小型核融合炉を搭載している。核融合キャノンを発射すると、2つの重水素原子が融合して1つになり、莫大なエネルギーが射出される。レーザーキャノンを遥かに凌ぐ破壊力である。

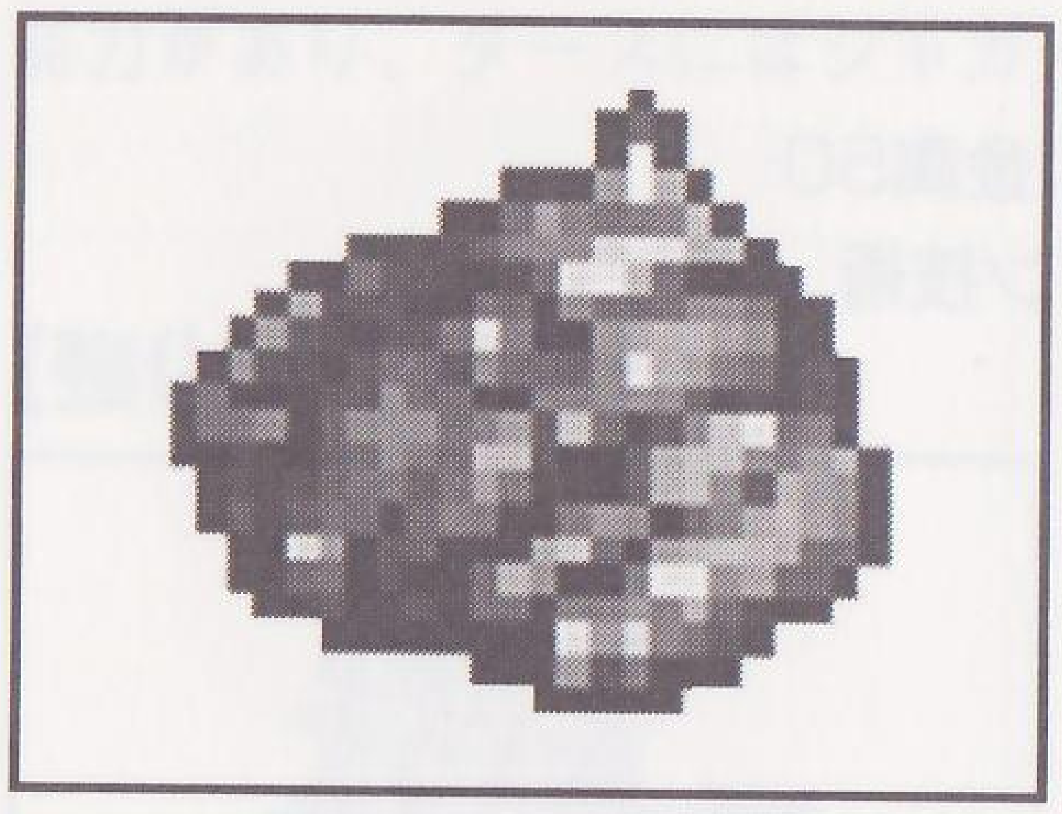
【対消滅キャノン】



作　成　費：200
必要物資：労働者200、金属100、電子部品5
必要技術：対消滅ビーム技術
タ イ プ：陸
攻　　撃：15
防　　御：40
速　　度：遅い
発 射 率：2発／秒
レ ン ジ：1.6区画
移動ポイント：4
1ターンの管理費：5
特殊能力：なし

核融合キャノンより遥かに強力な対消滅キャノンは、ミリタリー・ユニットや施設を簡単に蒸発させてしまう。この破壊力は、反物質を封じ込めるフィールドの中に、核融合のエネルギーを投入することで実現させている。2種類のエネルギーを同時に浴びると、エネルギー防衛システムやレーザーキャノン、核融合キャノンも焼尽くす、恐るべき破壊力を秘めた反応が起こるのである。

【ホロコーストキャノン】

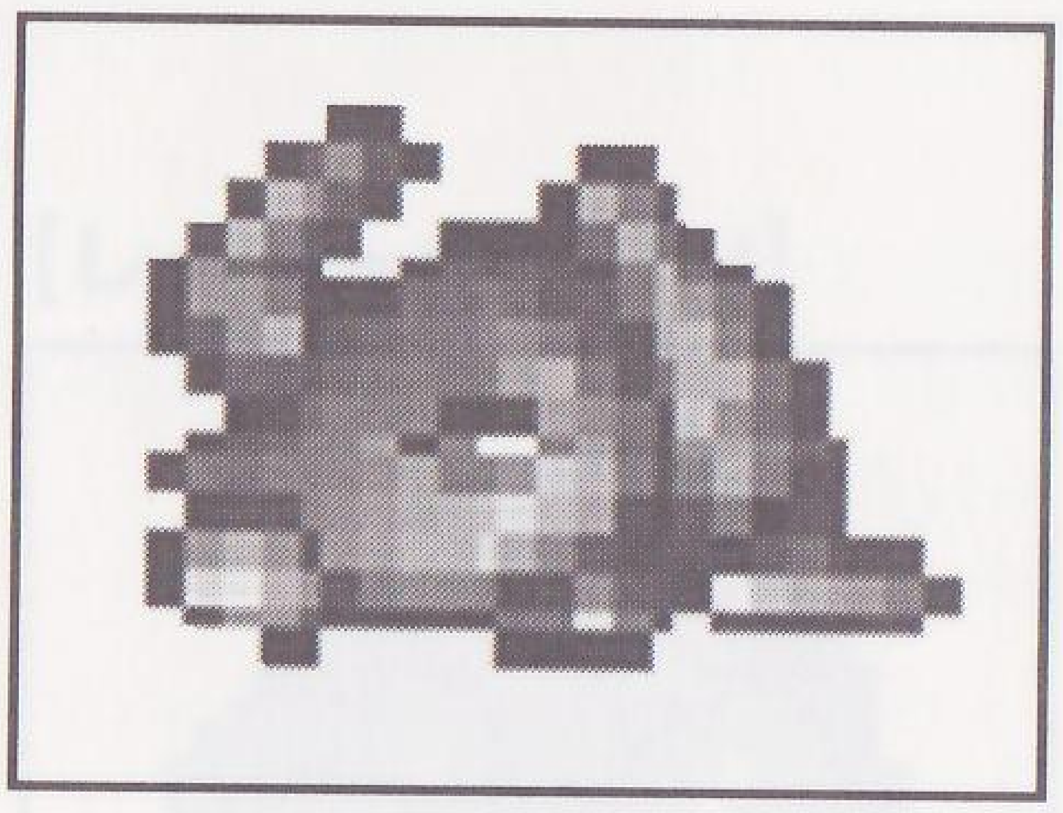


作成費：500
必要物資：労働者400、金属250、電子部品10、反物質20
必要技術：反物質ビーム技術
タイプ：陸
攻撃：25
防御：100
速度：速い
発射率：10発／秒
レンジ：2区画
移動ポイント：4
1ターンの管理費：10
特殊能力：なし

ホロコーストキャノンは、全宇宙最強の陸上ユニットである。4極戦争においてこのキャノンが引き起こした破壊の傷跡は、多くの惑星でいまだ癒えることなく残っているほどだ。軍事力を重視する方針の司令官には欠かせない兵器である。

〜空港で作成されるユニット〜

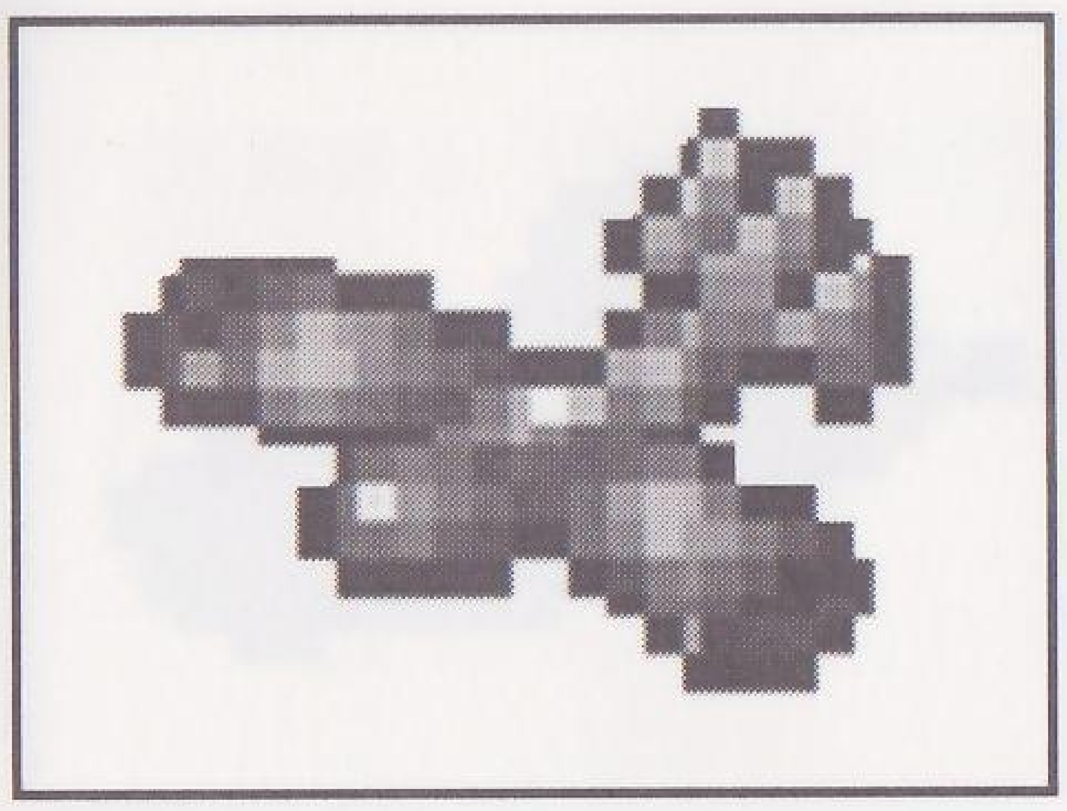
【ターボウイング】



作成費：75
必要物資：労働者25、金属50
必要技術：なし
タイプ：空
攻撃：1
防御：10
速度：とても速い
発射率：50発／秒
レンジ：1.3区画
移動ポイント：4
1ターンの管理費：1
特殊能力：陸、海、空ユニットの攻撃

レーザー歩兵器で武装したターボウイングは、空港を建設すると作成できるようになる。レーザービームで陸、海、空のミリタリー・ユニットを攻撃でき、対戦闘機、および対コロニー用の防衛戦力として活用できるユニットだ。しかし、ターボウイングにもいくつかの制約がある。きわめて大量の燃料を消費するため、空港や燃料タンク、あるいはショックウェーブ航空母艦から遠く離れすぎると、ターンの終了と同時に墜落してしまう。燃料の補給を受けられる範囲で活動することが大切である。

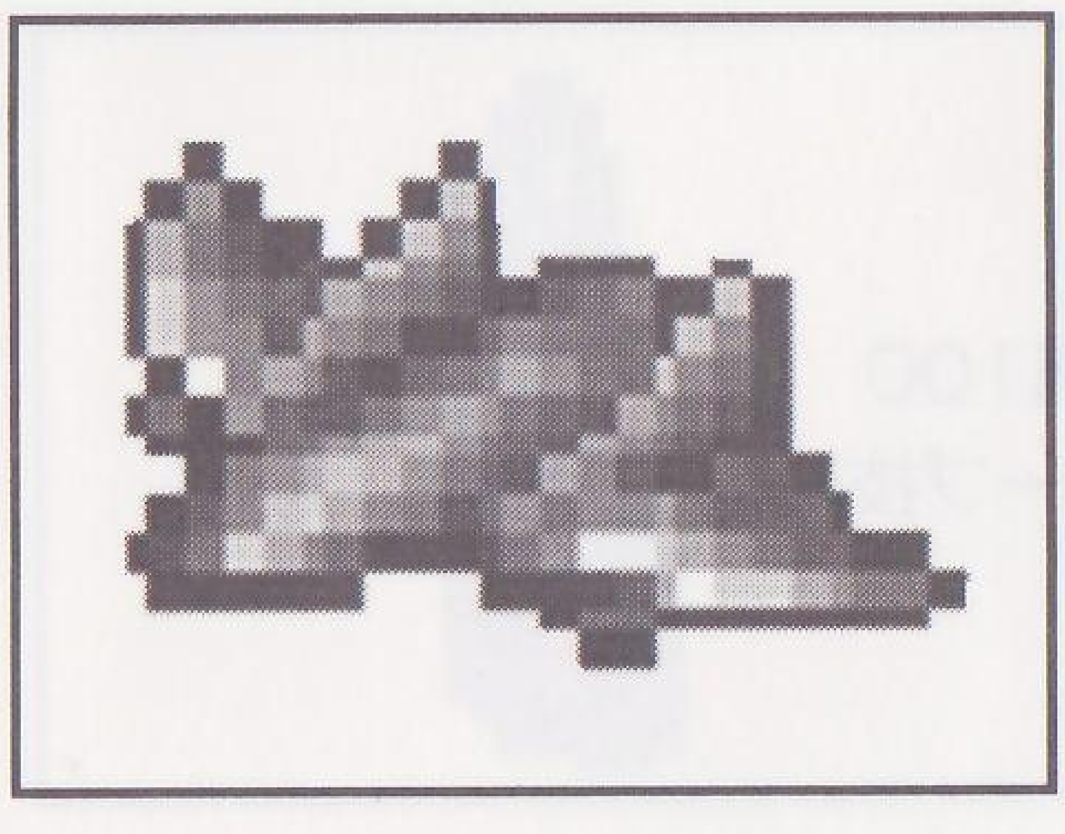
【スターフレア】



作　成　費：100
必 要 物 資：労働者75、金属100、電子部品10
必 要 技 術：スターフレア爆弾技術
タ　イ　プ：空
攻　　　撃：2
防　　　御：15
速　　　度：とても速い
発　射　率：50発／秒
レ　ン　ジ：1.6区画
移動ポイント：3
1ターンの管理費：2
特 殊 能 力：陸、海、空ユニットの攻撃

スターフレアは、大量のスターフレア爆弾を携行できる。この戦闘機を陸上ユニットの進路前方に派遣すれば、敵の抵抗を和らげたり、敵の防衛網を無効にすることができるだろう。爆弾の中には、炭化水素と燐化合物をベースにした恐るべき爆薬が詰まっている。爆弾が投下されて、内容物を包む金属ケースに亀裂が入ると、爆薬が空気にさらされる。そして大爆発が起こり、大きな破壊を引き起こすのだ。

【スパイジェット】

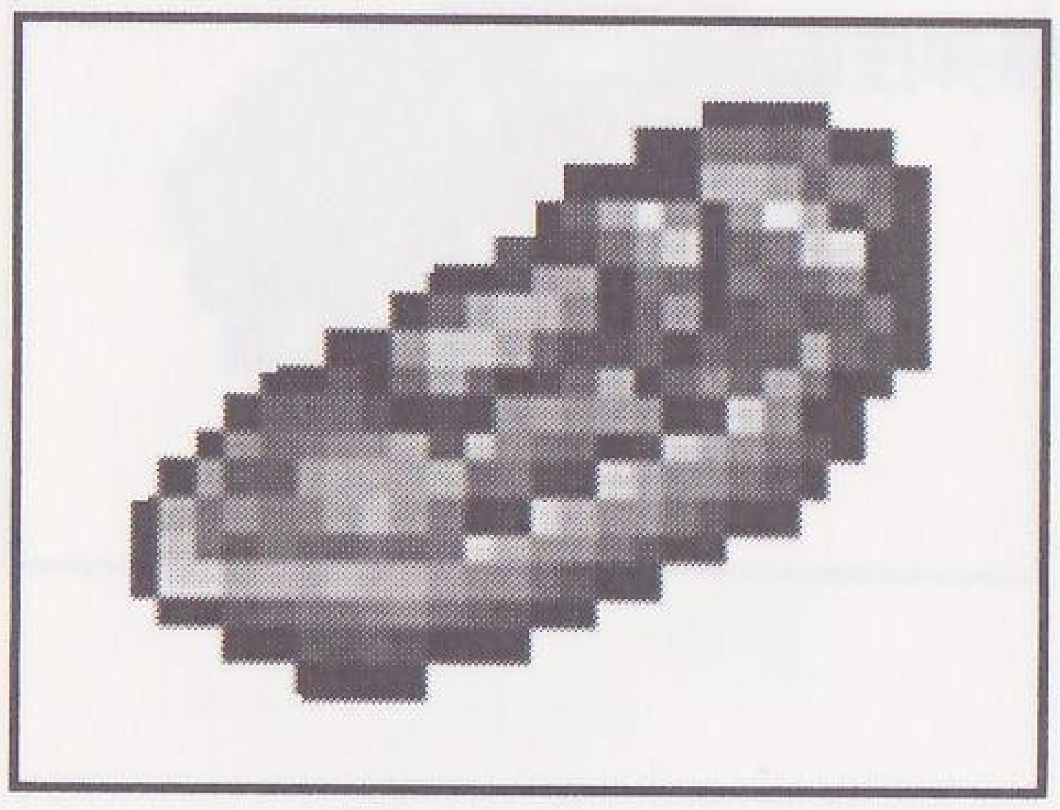


作　成　費：250
必 要 物 資：労働125、金属250、電子部品20、反物質10
必 要 技 術：遮蔽技術
タ　イ　プ：空
攻　　　撃：4
防　　　御：25
速　　　度：とても速い
発　射　率：50発／秒
レ　ン　ジ：2区画
移動ポイント：4
1ターンの管理費：5
特 殊 能 力：スパイ活動

スパイジェットは、隠密行動をとることができる戦闘機である。光線を反射する仕組みが機体の要所要所にちりばめられているのだ。探知装置が発する電波は機体周辺で曲げられてしまうため、機影を捕捉できないのである。スパイジェットを敵のコロニー上空に派遣すると、その地域をテリトリー画面で見ることができるようになる。もちろん、スカウトよりもスパイ活動の成功率が高い。スパイジェットは、作成可能なミリタリー・ユニットの中では最も頑丈な戦闘機である。

～造船所で作成されるユニット～

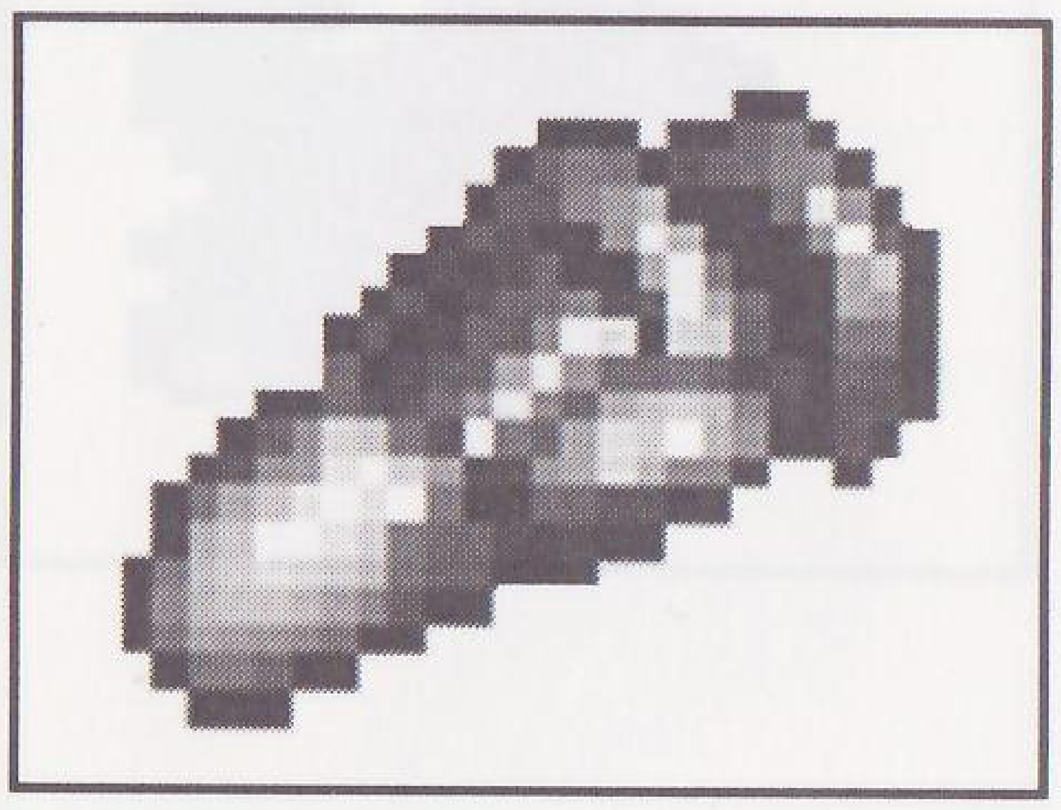
【輸送船】



作成費：50
必要物資：労働者25、金属25
必要技術：なし
タイプ：海
攻撃：5
防御：25
速度：遅い
発射率：1発／秒
レンジ：1.3区画
移動ポイント：4
1ターンの管理費：なし
特殊能力：ミリタリー·ユニットの輸送

輸送船は、3基の陸上ユニットを輸送できる大型船である。海を越えて他種族のコロニーを攻撃するには不可欠だ。輸送船は、コロナイザー、スカウト、レーザー歩兵、SAM歩兵、重装歩兵、レーザーキャノン、核融合キャノン、対消滅キャノン、ホロコーストキャノンを輸送できる。輸送船の攻撃力、防御力は貧弱なため、進路に敵の軍艦が停泊していることが予想される場合は、軍艦か戦闘機による護衛が必要である。

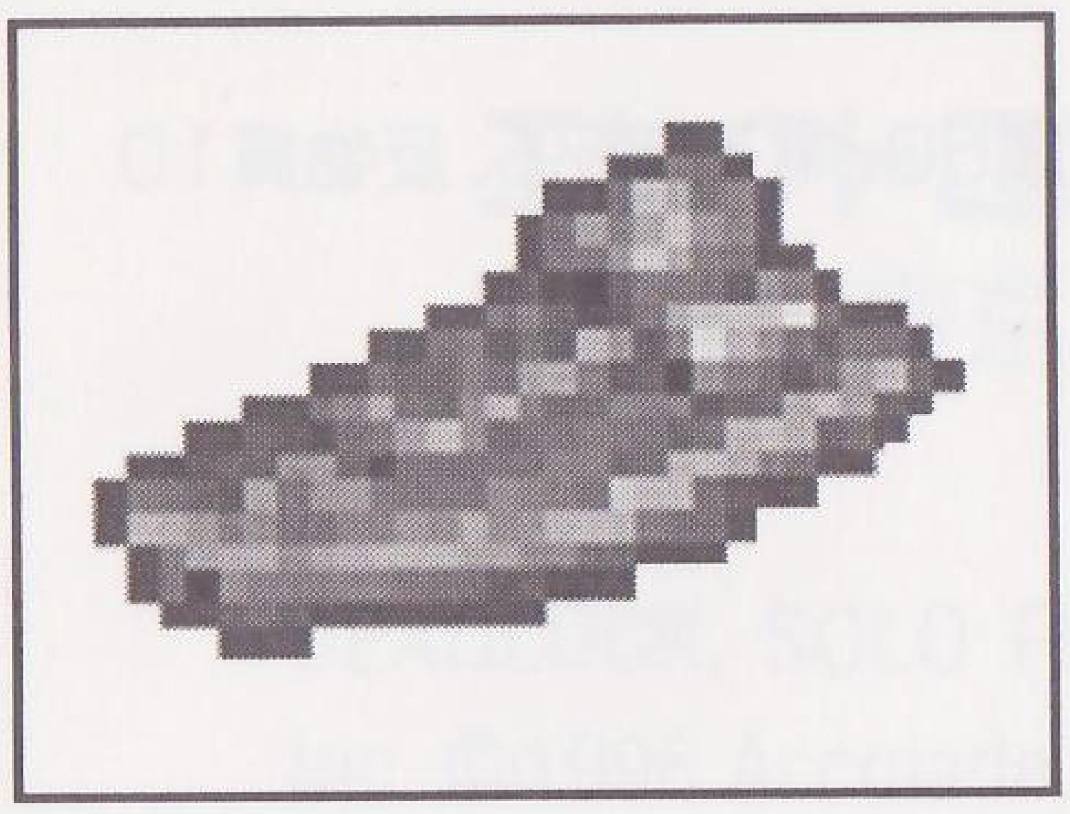
【ショックウェーブ戦闘艦】



作成費：150
必要物資：労働75、金属100
必要技術：ショックウェーブ技術
タイプ：海
攻撃：10
防御：50
速度：速い
発射率：1発／秒
レンジ：2区画
移動ポイント：4
1ターンの管理費：1
特殊能力：なし

ショックウェーブ戦闘艦は、敵の軍艦や戦闘機を分解させるほどの激しい衝撃波を発射する。衝撃波は、軍艦の船体のリベットを破断し、船を沈没させるほどの大穴を空けさせ、戦闘機の翼の接合も緩めてしまう。衝撃波の振動を避けるための防護装置は存在しないため、きわめて汎用性が高い。海上輸送船の護衛にも活躍する。

【ショックウェーブ航空母艦】

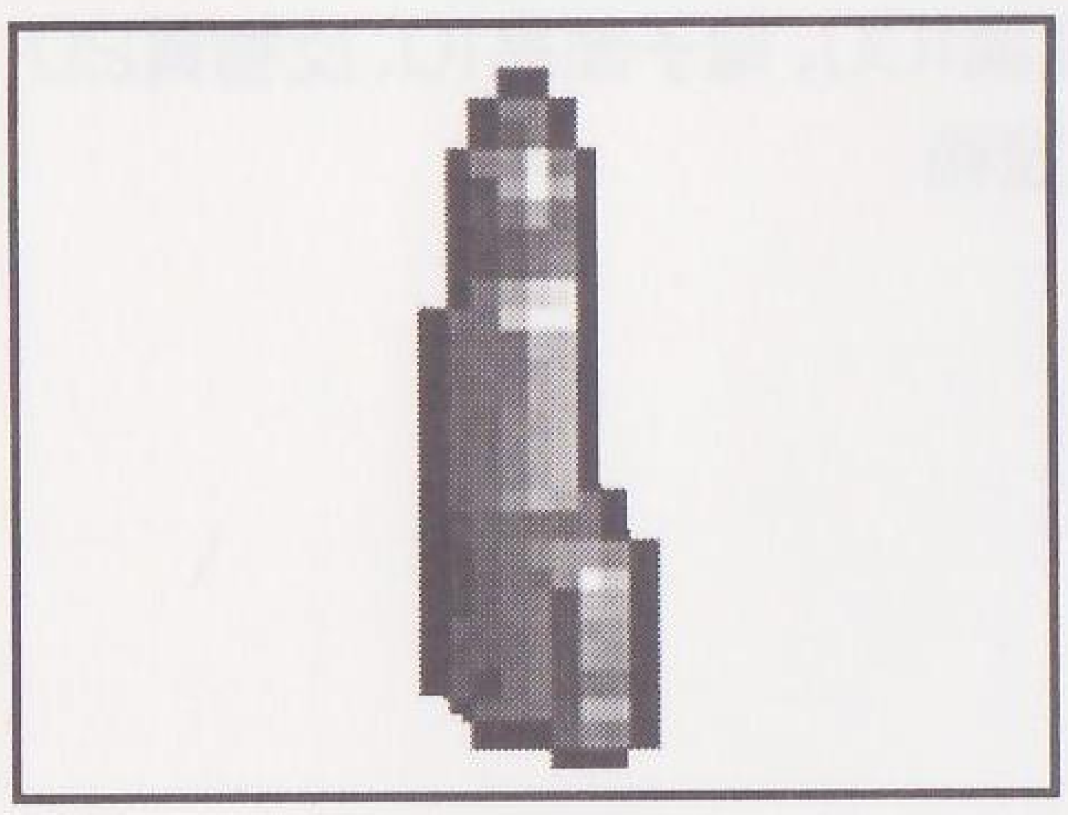


作　成　費：350
必要物資：労働者300、金属200、反物質10
必要技術：イオン兵器技術
タ　イ　プ：海
攻　　　撃：6
防　　　御：75
速　　　度：速い
発　射　率：10発／秒
レ　ン　ジ：1.6区画
移動ポイント：4
1ターンの管理費：2
特殊能力：戦闘機の給油

ショックウェーブ航空母艦は、戦闘機への給油が可能である。したがって、ショックウェーブ航空母艦を行動範囲の中心に置き、周囲で戦闘機を活動させれば、燃料切れで墜落することはない。ショックウェーブ航空母艦と戦闘機を一緒に行動させれば、攻撃範囲を大幅に拡大できる。

～ミサイル基地で作成されるユニット～

【スカッターパック】



作　成　費：100
必要物資：労働者50、金属25
必要技術：ロケット工学
タ　イ　プ：空
攻　　　撃：20
防　　　御：4
速　　　度：きわめて速い
発　射　率：──
レ　ン　ジ：──い
移動ポイント：3
1ターンの管理費：なし
特殊能力：1回のみ使用可能

ミサイル基地を完成させると、スカッターパックが生産できる。このミサイルには、複数の小型爆弾が格納されている。着弾すると、通常の爆弾と同じように爆発する。最初の爆発で小型爆弾を放出し、広範囲にまき散らす。まき散らされた小型爆弾も着弾とともに爆発する。これによって、ミサイルの威力が高まるのだ。

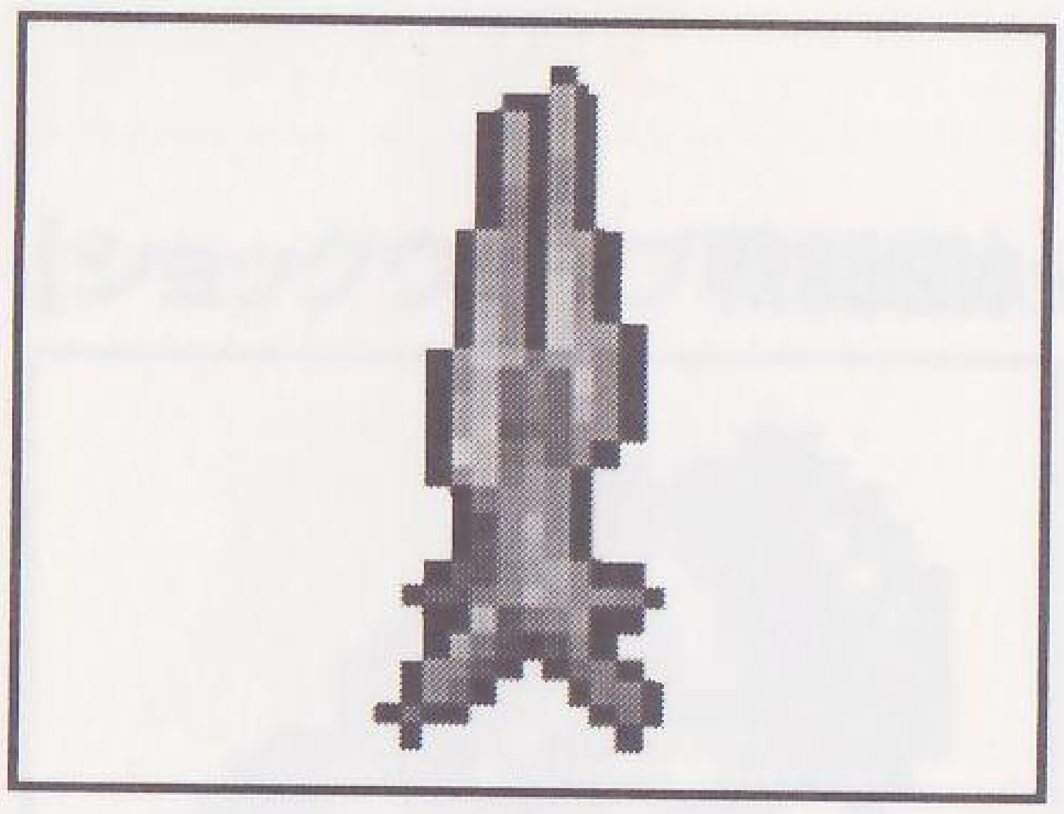
【グランドブレーカー】



作　成　費：125
必要物資：労働者75、金属50、電子部品5、反物質10
必要技術：イオン兵器
タ イ プ：空
攻　　撃：25
防　　御：6
速　　度：きわめて速い
発 射 率：──
レ ン ジ：──
移動ポイント：4
1ターンの管理費：なし
特殊能力：1回のみ使用可能

グランドブレーカーは、目標に着弾してもすぐには爆発しない。代わりに特殊なイオン砲で着弾地点を掘削し、地下数メートルまで潜り込む。その中で、弾頭が爆発する。土壌と岩とイオンエネルギーが混じりあった爆発が、被害を大きくするのである。したがってグランドブレーカーはスカッターパックよりも破壊力が大きい。

【スーパーノヴァ】



作　成　費：150
必要物資：労働者100、金属100、電子部品10、反物質20
必要技術：反物質ビーム技術
タ イ プ：空
攻　　撃：30
防　　御：8
速　　度：きわめて速い
発 射 率：──
レ ン ジ：──
移動ポイント：5
1ターンの管理費：なし
特殊能力：1回のみ使用可能

全宇宙で最も威力のある兵器である。このミサイルには、5つの反物質が組み込まれている。着弾すると、スカッターパックと同様の発射機構で反物資ポッドが周囲に射出される。反物資を封じ込めているフィールドが地面に触れると、反物資ポッドが壊れ、ポッドの周辺にあった物質はすべてエネルギーに変換される。5つのポッドがいっせいに爆発すると、その被害はきわめて甚大なものになる。

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒141 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル3F

ACCOLADE™

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒141東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル3F
商品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係TEL.03-5436-6499(受付時間11:00～17:00/月～金)

ELECTRONIC ARTS™